

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC-SP

Roberto Moreira S. Cruz

IMAGENS PROJETADAS

*Projeções audiovisuais e narrativas
no contexto da arte contemporânea.*

Doutorado em Comunicação e Semiótica

Orientador: Arlindo Machado

São Paulo

2010

Roberto Moreira S. Cruz

IMAGENS PROJETADAS

*Projeções audiovisuais e narrativas
no contexto da arte contemporânea.*

Doutorado em Comunicação e Semiótica

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Comunicação e Semiótica sob a orientação do Prof. Doutor Arlindo Machado.

São Paulo

2010

BANCA EXAMINADORA

.....

.....

.....

.....

.....

AGRADECIMENTOS

À Pontifícia Universidade Católica de São Paulo e seus professores.

À Capes pelo auxílio à pesquisa através da bolsa parcial.

Ao Arlindo Machado pela sua orientação e ser o nosso “norte” de referências.

Ao Gilberto Prado, Giselle Beiguelman, Rogério da Costa, Lúcia Leão, Patrícia Moran e Ivana Bentes pela participação na banca.

À Aracy Amaral e Márcio Sampaio pelo auxílio de última hora.

Ao Itaú Cultural, através de Eduardo Saron e Milú Villela, que compreenderam a importância desta pesquisa e pela oportunidade de realizar a curadoria da exposição *Cinema Sim – narrativas e projeções*, em 2008.

Aos artistas que participaram da exposição, por terem acreditado que o projeto poderia dar certo.

Ao Dominique Paini, pelo texto que consta em anexo nesta tese, Raymond Bellour, Liz Kotz, Mark Nash e Jorge La Ferla.

À Berta Sichel e Kátia Maciel pela preciosa colaboração na mostra e seminário do *Cinema Sim – narrativas e projeções*.

Aos queridos amigos da Zeta Filmes, Daniella Azzi e Eduardo Cerqueira, pelos tantos anos de cinema.

Adriana Barbosa por me ouvir.

Valdy Lopes Jn. pelas estimulantes parcerias.

Kety Fernandes e minha equipe do Núcleo de Audiovisual por me aturarem como chefe.

Joana Rennó que, mesmo depois de ter ido embora, nunca me deixou na mão.

Claudiney Ferreira e Yara Kerschtein pelo companheirismo.

Cao Guimarães, Beto Magalhães, O Grivo e João Miguel pela experiência EX ISTO e ao Gibi por pensar na vida.

À Andrea Azzi por me lembrar da pintura, ao Fuad Agovic pelo melhor churrasco do mundo e ao Remo Agovic, que agora pode me chamar de —doutorzinho.

Ao território feminino da família Azzi.

Aos meus pais, Roberto Cruz e Dulce Moreira dos Santos Cruz e aos meus irmãos, Sônia e Márcio, por terem confiado em mim quando eu falei que queria estudar cinema.

A minha amiga, companheira, mulher, Francesca Azzi, que sabe mais de mim do que eu mesmo.

E ao Bruno Azzi Cruz por fazer a vida valer à pena.

RESUMO

Esta tese aborda especificamente o conceito de cinema expandido para a análise de obras que utilizam multiprojeções. Revê autores como Raymond Bellour, Phillipe Dubois, Dominique Paini, Anne Marie Duguet, entre outros, destacando especialmente a abordagem apresentada por Gene Youngblood em seu livro *Expanded Cinema* (1970).

Localiza no contexto histórico dos anos 1960 até a contemporaneidade, as experiências cinematográficas e videográficas que propuseram modos expressivos pertinentes a esta definição, ao trabalhar os elementos plásticos e sonoros das imagens projetadas e a sua relação com o espaço da exibição e o espectador.

Considera especificamente as possibilidades narrativas observadas nas experiências cinematográficas em filmeinstalações e performances audiovisuais. Analisa as particularidades destas formas de exibição, em relação às propostas narrativas em que o enunciado dos filmes estabelece uma nítida relação com o momento da projeção.

A tese apresenta também um relato específico sobre a exposição internacional *Cinema Sim – Narrativas e Projeções*, realizada pelo Itaú Cultural em 2008, com curadoria de Roberto Moreira S. Cruz. Essa exposição foi um marco no processo de desenvolvimento de toda a pesquisa. Exigiu uma análise de como a recente produção audiovisual se insere no contexto da arte contemporânea.

Palavras-chave: cinema expandido, projeção de imagens, narrativas, filmeinstalações e videoinstalações.

ABSTRACT

This thesis specifically addresses the concept of expanded cinema for the analysis of works which use multiprojections. Review authors as Raymond Bellour, Philippe Dubois, Dominique Paini, Anne Marie Duguet, among others, underlining the approach presented by Gene Youngblood in his book *Expanded Cinema* (1970).

Locate in the historical context of the 1960s until nowadays, cinematographic and videographic experiments that suggested expressive and relevant modes to this definition, working sounds and projected images and their relation with the exhibition space and the viewer.

Specifically considers the narrative possibilities observed in filminstallations and audiovisual performances. It analyzes the peculiarities of these formas of display, in relation to proposal narratives in which the enunciation of films establishes a clear correlation with the time of projection.

The thesis also presents a specific report on the international exhibition *Cinema Sim-Narrativas e Projeções*, help by Itau Cultural in 2008, curated by Roberto Moreira S. Cruz. This exhibition was a milestone in the development process throughout the study. Demanded a review of the recent audiovisual productions is within the context of contemporary art.

Keywords: expanded cinema, projection images, narratives, video installations and fil installations.

SUMÁRIO

Introdução	06
1. Formas expandidas de cinema e vídeo: delimitando os conceitos	11
1.1. As imagens projetadas no contexto das artes visuais dos anos 1960 e 1970	27
2. Narrativas e projeções	36
2.1. Continuidade como modelo	37
2.2. Descontinuidade como experiência	40
2.3. Projeções no primeiro cinema: duas abordagens	43
2.3.1. Primeira abordagem	44
2.3.2. Segunda abordagem	47
2.4. Multiprojeções na arte contemporânea	50
2.5. Montagem espacial e interatividade	59
2.6. Projetando em tempo real	63
3. Slide, super-8 e vídeo: experiências pioneiras no contexto da arte brasileira	69
3.1. Slide	70
3.2. Super-8	76
3.3. Vídeo	79
4. Cinema exposto: experiência de uma curadoria	88
4.1. Cubo branco como caixa-preta	89
4.2. Obra nuclear	97
4.3. Máquinas de projeção	100
4.4. Outras narrativas	106
Conclusão	111
Referências bibliográficas	114
Anexo	
<i>Refléxions sur Le cinema exposé</i> por Dominique Paini	120

INTRODUÇÃO

Se depois de um século o cinema tem sido basicamente pensado e vivido como um dispositivo bem normatizado (a projeção em sala escura de imagens em movimento sobre uma tela de grande formato diante de espectadores sentados por um certo tempo e absorvidos na identificação daquilo que desfila), temos visto nos últimos anos, num movimento crescente (cujas origens remontam aos anos 20), questionamentos acerca desta forma instituída de apresentação, da natureza daquela normatização e das eventuais possibilidades de deslocamento ou de renovação do dispositivo modelo. O cinema se movendo agora no campo da arte contemporânea (...) e a questão que ele passou a suscitar é a seguinte: podemos expor o cinema como se expõe uma imagem de arte, no espaço iluminado de uma sala de museu, diante dos visitantes que passam? (DUBOIS, 2004, p.113).

É cada vez mais freqüente a presença de uma situação cinematográfica em espaços distintos ao da sala de cinema. Nos circuitos demarcados por museus, galerias, mostras de arte contemporânea e centros dedicados à artemídia, o público encontra o que pode ser considerada uma tendência nos modos de se exibir obras audiovisuais. O chamado cubo branco tradicional se transforma em caixa-preta. O espaço da exposição transforma-se em espaço da projeção. O cinema se instala no museu e as imagens projetadas nestes ambientes, sugerem modos originais de elaborar e compreender as narrativas propostas nestas circunstâncias. Ocupado pelos dispositivos da projeção, pelos códigos sonoros e visuais da imagem em movimento e pelos significados da narrativa, o espaço expositivo se integra ao espaço fílmico e

vice-versa, e desta imbricação de funções decorre uma expansão sobre o que se entende e se define por cinema.

Estes aspectos determinam formas particulares de compor e exibir as imagens. Rompe-se com a obrigatoriedade de uma tela única e frontal, de um discurso audiovisual linear e sequencial. Permite ao realizador um exercício plural, que conjuga inclusive a possibilidade de se trabalhar com telas simultâneas e com a sincronização entre vários canais ou fontes de imagem e som, compondo elementos narrativos originais particularmente possíveis nestes modos de exibição.

Em ensaio publicado na revista *Exit Art*, Antonio Weinrichter (2006, p.9) define de *screen artist* esta produção audiovisual, originada da apropriação por parte dos artistas contemporâneos da linguagem e dos meios técnicos próprios do cinema. Tais quais as práticas propostas pelo cinema experimental das vanguardas européias dos anos 1910 e 1920, do New American Cinema e do *filme estrutural* britânico, ambos nas décadas de 1960-70, esta corrente contemporânea de um cinema realizado para ser exibido em exposições, busca quebrar com o efeito ilusionista mais imediato do filme de narrativa clássica, fixando a atenção em aspectos como a textura da imagem, o suporte material, o dispositivo, o espaço da projeção e a própria percepção, fruição do espectador.

O espaço arquitetônico e topográfico do ambiente expositivo em que estas obras são exibidas é determinante para a compreensão dos modos expressivos e narrativos em jogo. Na sala de cinema não há a possibilidade da circulação e da mobilidade do espectador. Inerte na platéia, sua atenção é concentrada e a passividade exige um estado contemplativo para as imagens projetadas em uma única tela. Em contraponto, na sala de exposição o corpo e o olhar do espectador-fruidor transita livremente e participa da exploração investigativa de descoberta das imagens e de como elas lhe são oferecidas, permitindo escolhas que irão determinar experiências cognitivas distintas. As imagens projetadas no espaço expositivo, *fazem com que, a atenção do espectador se volte da ilusão da tela para o espaço ao redor e para os mecanismos físicos e propriedades da imagem em movimento*, observa Chrissie Iles (2002, p.33).

Algumas considerações merecem destaque na análise destas obras audiovisuais que convergem cinema e artes visuais. Esta produção artística, em sua

complexidade e pluralidade de modos de se fazer e pensar o cinema expandido, pode apresentar quatro características fundamentais: 1. - obras que exploram o suporte material e tecnológico do cinema, analógico ou digital; 2. - obras em que se observam recursos de projeções que transformam o *ambiente expositivo* no *espaço-tempo* da exibição; 3. - obras em que a narrativa se efetiva no próprio processo de exibição, caracterizando-se como elemento que se distingue dos modos do cinema clássico e de suas formas tradicionais de exibição (a sala de cinema); 4. - obras em que as questões relacionadas à audiência e participação do público estão enfatizadas, na medida em que o cinema de exposição provoca reações e comportamentos típicos, como o do espectador que circula livremente pelo espaço, se aproximando e se afastando da tela e observando simultaneamente várias imagens projetadas.

Estas características servem nesta tese tanto para referenciar as abordagens que serão trabalhadas na descrição das obras em seu contexto histórico, quanto para a análise mais detida sobre os fenômenos de linguagem que serão nelas apontados. Não se tratam de categorias ou eixos paradigmáticos que classificam ou segmentam esta produção, mas sim características elementares que podem ser observadas isoladamente ou de forma complementar. Uma obra pode apresentar uma, duas, ou até mesmo as quatro características simultaneamente.

O primeiro capítulo aborda especificamente o conceito de cinema expandido, como uma definição analítica para a compreensão desta produção audiovisual. Revê sua ocorrência em autores como Raymond Bellour, Phillipe Dubois, Dominique Paini, entre outros, destacando essencialmente a abordagem apresentada por Gene Youngblood em seu livro *Expanded Cinema* (1970). Localiza no contexto histórico dos anos 1960 e 1970, as experiências cinematográficas e videográficas que propuseram modos expressivos pertinentes a esta definição, ao trabalhar os elementos plásticos e sonoros da imagem em movimento projetada e a sua relação com o espaço da exibição e o espectador.

Este capítulo está dividido em duas partes. A primeira segue a orientação proposta por estes autores sobre as formas expandidas de cinema e vídeo, apontando especificamente na produção experimental destas duas décadas, os realizadores que a melhor representaram. Destaca a produção de Stan VanDerBeek, grupo USCO, dos cineastas ligados ao London Film Makers Cooperative e dos artistas do vídeo, como

Keith Sonnier, Peter Campus e Dan Graham. A segunda parte estabelece uma análise em paralelo a esta primeira, ao trabalhar ainda as mesmas formulações conceituais, mas observando-as nas práticas artísticas contemporâneas, como o minimalismo, arte conceitual, performances e instalações. Analisa a produção de artistas como Robert Morris, Fluxus, Nam June Paik, Paul Sharits e Anthony McCall, realizada no mesmo contexto das duas décadas citadas.

O segundo capítulo trata especificamente dos modos narrativos observados nas experiências contemporâneas de cinema expandido. Analisa as particularidades das experiências em filmeinstalações e em performances audiovisuais, observando como a narrativa e o enunciado dos filmes estabelece uma nítida relação com os modos de sua exibição. Preliminarmente são abordados os princípios do sistema de continuidade (THOMPSON, 1985) e da decupagem clássica (XAVIER, 1984), definições que tratam diretamente da narrativa a partir do modelo perpetuado pelo cinema industrial. Em contrapartida são analisadas as experiências de Abel Gance e Josef Svoboda, que desenvolveram a partir do recurso de multiprojeções, propostas de desconstrução deste modelo clássico.

Nesta perspectiva, localiza no primeiro cinema propostas embrionárias de se trabalhar o filme e sua relação com o dispositivo da projeção. Aborda esta questão sob dois aspectos complementares. O primeiro aponta a influência do teatro popular na consolidação da linguagem cinematográfica e do modelo da narrativa clássica. O segundo ressalta como muitas destas experiências estavam num estágio de descoberta e invenção, desenvolvendo assim formas originais de produção e exibição dos filmes.

O capítulo 3 traça um panorama da produção pioneira de cinema expandido nas artes brasileiras. No período entre o final da década de 1960 e meados de 1980, analisa as primeiras propostas que trabalharam projeções de imagens com slides, super-8 e, posteriormente, com o vídeo. Destaca o conceito de quase-cinema e a série de instalações criadas por Hélio Oiticica e Neville D'Almeida nos anos 70, intitulada *Cosmococas – Programa in Progress*. Trata do super-8 e do vídeo como meio de expressão artística no Brasil, enfatizando as experiências com imagens projetadas, por estarem relacionadas em suas especificidades técnicas e estéticas com os conceitos de cinema expandido.

A exposição *Cinema Sim – Narrativas e Projeções*, realizada pelo Itaú Cultural em São Paulo em 2008, da qual fui curador e organizador, é abordada no capítulo 4. Esta exposição relacionou conceitos e concepções sobre o cinema em suas formas expandidas e apresentou obras de artistas contemporâneos cujos trabalhos estão relacionados a este princípio. Este relato parte de aspectos específicos sobre a proposta curatorial e museográfica, refletindo sobre algumas das questões que foram abordadas na exposição, como a relação cinema e arte contemporânea, a tecnologia e a linguagem relacionadas neste contexto e sobre os aspectos da narrativa em filmeinstalações.

FORMAS EXPANDIDAS DE CINEMA E VÍDEO:

DELIMITANDO OS CONCEITOS

A proliferação de meios e formas de se trabalhar a linguagem audiovisual, utilizando tecnologias e repertórios oriundos da televisão, música, das performances, da cibernética e certamente do próprio cinema, caracterizou uma significativa tendência da produção artística a partir dos anos 1960. Esta década distinguiu-se por um interesse artístico – que permanece até hoje – por práticas multimídia, motivadas por aspectos culturais que favoreciam a interação entre arte, tecnologia e as novas mídias. Foi neste contexto que a imagem em movimento projetada passou a ser efetivamente um elemento de elaboração das propostas artísticas de toda uma geração, que trabalhou o cinema e a imagem eletrônica do vídeo como suportes ou mídias de expressão. Os recursos de projeção ofereciam a possibilidade de utilizar a imaterialidade da imagem, associando-a ao espaço físico das apresentações. Da mesma maneira, a narrativa poderia ser incrementada pelo uso de dois ou mais projetores, estabelecendo associações e composições audiovisuais que se efetivavam no instante da projeção.

O termo ou expressão que mais comumente tem sido empregado para definir a produção audiovisual com tais características é *cinema expandido*. Autores como Peter Weibel (2003), Raymond Bellour (2008, 2009), Jeffrey Shaw (2009), Liz Kotz (2005), Dominique Paini (2002), Philippe-Alain Michaud (2006) e Chris Meigh-Andrews (2006) utilizam esta mesma terminologia para tratar da produção contemporânea que apresenta variados modos de projeção, difusão e recepção das imagens em movimento. Referem-se às muitas maneiras de se trabalhar a linguagem audiovisual, ampliando-a e multiplicando-a para além do espaço da tela. Esta produção está na fronteira das

diferentes disciplinas, jogando com as margens do cinema, da fotografia, do vídeo, da performance e das imagens produzidas no computador (PAINI, 2008).

Dedicando-se em seus escritos mais recentes à análise de obras nas quais a presença recorrente do cinema se dá em forma de instalações, Raymond Bellour orienta sua percepção para a constatação de que o próprio cinema como acreditamos ser ou ter sido está se reinventando. Ocupando cada vez com mais destaque o ambiente das exposições – o autor ressalta as Bienais de Veneza de 1999 e a Documenta 11 em 2002 como marcos desta tendência – a imagem em movimento se tornou elemento-chave na prática da arte contemporânea. Bellour utiliza a noção de “outro cinema”, englobando nesta definição as múltiplas formas do cinema experimental, da videoarte e de todas as novas técnicas de difusão e projeção de imagens permitidas pela digitalização. Conceitos como “*expanded television*” e “*expanded cinema*” (BELLOUR, 2009, p.9) são citados por ele para definir a pluralidade da produção de imagens em movimento neste contexto.

O autor já estava atento às mutações que o cinema passara a sofrer desde o surgimento da imagem eletrônica (televisão e vídeo), naquilo que ele definiu como “entre-imagens”: o vídeo como um estado atravessador, produzindo entrecruzamentos entre as imagens técnicas da era da reprodutibilidade. Uma linguagem catalisadora, um sistema de transformação das imagens umas nas outras. Desta imbricação sem fronteiras entre os meios se produziu uma multiplicidade de sobreposições, de configurações pouco previsíveis (BELLOUR, 1997, p.14). Dentre elas, o autor ressaltava os aspectos inerentes às videoinstalações como o lugar por excelência de um misto de experiências, no qual o espectador circula sensível às passagens entre as imagens, transitando por entre elas. Nesta categorização, Bellour se refere especificamente aos trabalhos de videoarte, realizados no período entre as décadas de 1960 a 1980, que utilizavam projetores de vídeo e monitores de TV como forma de compor plasticamente obras artísticas. Trata-se, portanto, de uma referência aos trabalhos de vídeo que antecederam o surgimento da tecnologia digital¹.

Liz Kotz (2008, p.55) concorda com Bellour ao afirmar que o vídeo forneceu um modo de se refazer o cinema. Muitos artistas contemporâneos empregam o vídeo para criar novas configurações narrativas para o cinema, nas quais a imagem é projetada em

¹ O texto original, *L’entre-images – Photo, Cinema, Video*, foi publicado em 1990, pela editora La Difference.

várias telas simultaneamente. Modos de investigar a potencialidade da projeção em si e como esta envolve os espectadores numa dimensão sensorial e espacial da imagem, numa relação entre espectador e obra, semelhante àquela citada por Bellour em referência às videoinstalações.

“Cinema e vídeo: interpenetrações”, afirma Phillipe Dubois (2004, p.177). Em vez da análise que busca salienta a especificidade das linguagens, ou o que as diferenciam umas das outras, a compreensão sobre o cinema e o vídeo, em suas formas expandidas, converge repertórios. Dubois (2004, p.98) considera que a frequente presença do cinema nos museus e galerias, denominado por ele de *cinema de exposição*, é um fenômeno intrínseco ao contexto em que as imagens convergiram para o digital, tornando pouco claras suas particularidades formais e técnicas. É por meio da tecnologia digital que estas imagens passaram a ser elaboradas, editadas e projetadas. Jeffrey Shaw (2009, p.194) fala de um “cinema digitalmente expandido”, no qual as modalidades digitais de produção e exibição audiovisual permitiram a disseminação de mídias e formatos variados, ampliando a experiência cinematográfica para outros campos, como a internet e o videogame.

A expressão “cinema expandido” é atribuída originalmente a Stan VanDerBeek em seu manifesto escrito em 1965. **Culture: intercom and expanded cinema, a proposal and manifesto** foi publicado em vários catálogos e antologias² e traduz as ideias deste artista a respeito de um novo conceito de cinema, que subvertia as limitações de uma única tela de projeção e solicitava uma recepção diferenciada por parte do espectador. Em seu projeto mais arrojado, *Movie-Drome*, VanDerBeek exibia multiprojeções no interior de uma grande cúpula de alumínio de 180 graus, aproximadamente 15 metros de diâmetro e 8 metros de altura. O ambiente foi construído no quintal da casa do artista em Stony Point, Nova York, como parte de um projeto de pesquisa financiado pela Rockefeller Foundation.

A cúpula de VanDerBeek foi erguida sobre uma plataforma suspensa a cerca de três metros do chão. O acesso era feito por debaixo do piso. Ao entrar em seu interior o espectador se acomodava sem uma posição ou local de assento pré-definido, tendo um campo de visão horizontal circular de 360 graus de toda a extensão sobre a qual as imagens eram projetadas. As exibições no interior do *Movie-Drome* utilizavam vários

² Conferir em BATTCKOCK, Gregory (ed.). **New american cinema: a critical anthology**, Dutton, New York, 1967, p.173-179.

projetores de 16 mm dispostos em superfícies giratórias, que permitiam mover o foco de luz em várias direções (SUTOON, apud SHAW e WEIBEL, 2003, p.136). Sem uma narrativa pré-definida ou uma orientação linear objetiva, estas imagens projetadas eram associadas a outras projeções de slides, efeitos de iluminação e de sons previamente gravados. O artista se interessava essencialmente em propor formas experimentais de linguagem e comunicação:

Meus planos imediatos para o desenvolvimento do chamado movie-drome como um protótipo para um novo estágio do cinema... pesquisando novas técnicas e meios para o cinema expandido se constituir como uma ferramenta mundial para a arte e educação... são a realização de experimentos com o filme para formalizar este conceito de uma linguagem visual mundial (...)³.



Estas fotos, publicadas em *Film Culture N. 40, 1966*, mostram o interior do *Movie-Drome* e Stan VanDerBeek, ao lado de equipamentos utilizados nas projeções de imagens.

³ Citado em *Movie-drome, Stony Point, NY, 1963–1965 (arquivo para download)* sem a fonte em <http://projectstanvanderbeek.com/where/1.2/index.html>. Acesso em 05 de março de 2010.

Todas estas abordagens tornam ainda mais atuais as afirmações visionárias de Gene Youngblood, pioneiro em elaborar uma reflexão a partir da perspectiva do cinema e suas correlações com as mídias contemporâneas. Seu mais célebre livro, **Expanded Cinema** (1970), publicado numa época em que parte da revolução tecnológica das novas mídias ainda estava por se fazer, apresenta um vasto panorama das muitas formas como a cultura e os meios de produção audiovisual expressaram uma mutação da subjetividade humana, no contexto que ele denominou de “era paleocibernética”. No prefácio desta obra o autor já anunciava que as tecnologias de produção de imagens aumentariam a capacidade de comunicação e que um novo cinema, como forma de linguagem, emergiria da fusão entre a sensibilidade estética e o desenvolvimento tecnológico.

O *synaesthetic cinema*, termo utilizado para definir esta linguagem estética audiovisual, seria a forma de expressão mais apropriada para o ambiente pós-industrial e sua rede multidimensional de informações. Segundo o próprio autor, não há um rótulo ou categorização adequada para o *synaesthetic cinema*, pois se trata de algo impossível de ser definido (YOUNGBLOOD, 1970, p.82). Por outro lado, há uma série de fenômenos analisados por ele, que permitem apontar as diversas características, experiências e repertórios que representam o conjunto das produções artísticas que podem ser assim classificadas.

Primeiramente o autor ressalta a importância da televisão como mídia e veículo de transformação das relações sócio-culturais. Segundo ele, “a televisão revela o observador, o observado e o processo de observação” (YOUNGBLOOD, 1970, p.78). Ela opera como um circuito fechado que constantemente traz de volta imagens de nós mesmos. A televisão permite ver e ouvir diariamente sobre a condição humana; nela o mundo não é um cenário, mas sim um documentário da própria realidade. A televisão como meio de transmissão da informação audiovisual, capaz de vincular a realidade captada com o momento da exibição, transformou o cinema numa ferramenta ultrapassada de comunicar a condição humana (YOUNGBLOOD, 1970, p.79).

Isso forçou o cinema a buscar outras formas de representação, relativizando a necessidade de trazer em sua codificação as noções de realismo. Youngblood exemplifica essa questão com os filmes de Andy Warhol, Jean Luc Godard, John Cassavetes, entre outros, nos quais ocorre um contraste entre *realidade* e *realismo*,

como, por exemplo, se observa no modo espontâneo de atuação dos atores. A maioria destes filmes é caracterizada por uma sofisticada composição entre roteiro e direção, em que a improvisação e a espontaneidade não são excluídas da encenação do filme (YOUNGBLOOD, 1970, p.80).

No capítulo quatro de seu livro citado acima, Youngblood dedica grande parte de sua argumentação à descrição da obra de realizadores, que no período das décadas de 1950 e 1960 utilizaram computadores analógicos no processo de criação de filmes de animação. Tem-se então o computador como mais uma das mídias que contribuíram para uma nova concepção cinematográfica, a qual o autor denomina “*computer films*”. O destaque é dado para a obra dos pioneiros John Whitney e James Whitney e para os filmes produzidos por Stan VanDerBeek em parceria com Kenneth Knowlton.

Trabalhando com filme de animação desde os anos 1940, John Whitney desenvolveu seu próprio computador analógico, um equipamento que permitia associar desenhos, combinações cromáticas, luz, formas abstratas e a câmera. Com esse equipamento foram criados vários filmes de animação, entre os quais *Catalogue* (1961) e *Lapis* (1966), em que pontos e linhas realizam desenhos e formas abstratas coloridas, com incrível precisão e harmonia. Atuando como artista residente na IBM por sete anos, aplicou seu conhecimento na utilização de gráficos animados no desenvolvimento de um software que permitisse criar uma série de estruturas rítmicas e de movimentos harmônicos. *Permutations* (1967) é o seu primeiro filme elaborado integralmente em um computador digital, o IBM System 360 model 75 e software desenvolvido por John Citron, pesquisador da IBM.

Ainda analisando o resultado da utilização dos recursos da computação em um processo de criação artística, o autor se refere à parceria entre Stan VanDerBeek e Kenneth Knowlton do Bell Telephone Laboratories, que rendeu uma série de experimentações explorando as técnicas originais de animação permitidas por um software desenvolvido para este fim (GOODMAN, 1987). Em um dos filmes da série *Poem Field 1-8* (1967-69) o ponto de partida é a palavra LIFE, que ao surgir na tela passa a gerar linhas e formas geométricas, associadas a cores e movimentos frenéticos. Os efeitos visuais do mosaico de imagens e cores criados neste filme, eram elaborados por um sistema chamado Beflix, que a partir de dados programados em linguagem

FORTTRAN⁴ alimentava, através de cartões perfurados, computadores IBM 7094, tendo como interface um gravador de microfilme Stromberg-Carlson 4020.

Também estão relacionadas ao conceito de *synaesthetic cinema* muitas das práticas do cinema experimental produzido naquele período. Este cinema implicaria na combinação de variados modos estilísticos, que ocorreriam simultaneamente; nele, a percepção do todo seria mais relevante do que a de suas partes distintas. Tendo uma característica definida pelo autor como *post-stylization*, este cinema estabelece relações diretas com as experiências cinematográficas do *cinema-vérité*, expressionista, surrealista e construtivista, produzidas no contexto das vanguardas artísticas, ao longo da primeira metade do século XX. Como características se poderiam apontar: a montagem como colagem; o abandono das narrativas lineares e a metalinguagem (a representação do movimento e a sua duração) como a própria estrutura e conceito que o filme sugere (YOUNGBLOOD, 1970). A *post-stylization* está presente em grande parte da produção de autores como Michael Snow, Stan Brakhage, Bruce Conner, Ken Jacobs, Andy Warhol, Jordan Belson, representantes do cinema experimental citados repetidas vezes por Youngblood, mas também no ambiente da *nouvelle vague* e do cinema independente americano da época, em obras como *Faces* (1962), de John Cassavetes e *Flesh* (1968), de Paul Morrissey. Traços dessa experiência estética ocorrem até mesmo fora do contexto do cinema experimental, como por exemplo, em *2001 – uma odisséia no espaço* (1969), de Stanley Kubrick, na sequência de imagens abstratas que compõe o final do filme. Youngblood publica em seu livro uma entrevista com Douglas Trumbull, diretor de fotografia e criador dos efeitos especiais da sequência do corredor intergaláctico, composta integralmente por imagens abstratas.

É no sexto capítulo que o autor trata mais especificamente do cinema como *intermedia*. Nele, Youngblood (1970, p.345) afirma que o artista é uma espécie de ecologista, isto é aquele que se preocupa com as relações entre o homem, a arte e o ambiente. O cinema como intermídia é a definição que mais se aproxima, em toda a obra de Youngblood, daquela utilizada atualmente pelos autores referidos no início deste tópico para caracterizar o cinema expandido.

Como exemplo, o grupo USCO (*Company of Us*) é citado como pioneiro no desenvolvimento de performances e apresentações audiovisuais, que configuravam

⁴ Sigla para *Formula Translating System*, linguagem desenvolvida pela IBM nos anos 1950 para programação de seus computadores.

formas expandidas de projeção das imagens. Criado por Gerd Stern, Michael Callahan e Stephen Durkee, com a participação de Judi Stern e Stewart Brand, as apresentações do grupo mesclavam projeções de slides, filmes, monitores de TV, efeitos sonoros e de iluminação, criando um ambiente psicodélico e multisensorial.

O registro realizado em super-8 por Jud Yalkut, da *performance Hubbub* (1964)⁵, mostra a grande parafernália de recursos utilizados nas apresentações do USCO, integrando simultaneamente várias imagens projetadas e combinadas no espaço da exibição – no caso do evento documentado, aparentemente um teatro convencional com as poltronas defronte a uma grande parede onde se fazia a projeção. A performance apresentava efeitos sonoros pré-gravados e reproduzidos por gravadores de rolo, textos e imagens geradas por quatro projetores de slides, posicionados de formas e ângulos variados, efeitos estroboscópicos, projetores de 16 mm e 8 mm, um aparelho de TV e o objeto cinético *Triple Diffraction Hex*, caixa de luzes com uma espécie de display com a palavra NOW, OW e NO, alterando sua semântica à medida que ascendia e apagava.

Para Michael Callahan a proposta do USCO estava imbuída de uma prática empírica, motivada pela possibilidade de experimentar a potencialidade dos equipamentos nestes ambientes de projeção e interação audiovisual. Em referência à performance *Ghost Rev*, apresentada em 1965 no New Cinema Festival em Nova York, com a participação de Carolee Schneemann, ele afirma:

Era muito empírico. As vezes a gente queria tirar proveito de novos equipamentos - por exemplo, qual seria o efeito da imagem estroboscópica? Pegávamos as lâmpadas incandescentes dos projetores de slides e substituíamos com lâmpadas estroboscópicas. Assim a imagem projetada piscava intensamente na tela, deixando um rastro (CALLAHAN, apud KUO, 2008, p.133).

Evidências desta forma de apropriação do cinema como linguagem intermídia são também notadas no contexto da London Film Makers Cooperative (Film Co-op), criada em 1966, a partir da associação de um grupo de artistas ingleses. Grande parte destes realizadores era oriunda das escolas de arte e não tinha formação cinematográfica, se interessando, portanto, muito mais pelos aspectos materiais e formais da produção e projeção da imagem fílmica do que pelo seu apelo naturalista e narrativo. A Film Co-op se estabeleceu em 1971 como espaço para a prática do filme

⁵ Disponível em <http://www.spacedoutthebook.net/multimedia.html>. Acesso em 06 de março de 2010.

experimental, dispendo de infraestrutura de produção e promovendo mostras e festivais nos quais estes projetos eram difundidos.



Filmaktion na Galereia House, Londres, em 1973.

LONDON FILMAKTION GROUP PRESENT
NEW CONCEPTS & TECHNIQUES IN
CINEMA INCLUDING MULTI-PROJECTION-
& LIVE PIECES

20th to 27th JUNE 1973
Walker Art Gallery Liverpool

NEW DIRECTIONS IN FILM-ART

FILMAKTION FILMAKTION FILMAKTION

A continuous programme of recent work by young, independent film makers. Emphasis will be on film installations, live action pieces, expanded events and multi-screen work with opportunities for informal discussion. There will be children's workshops on three evenings.

From a broad base of using film as film, materiality and formality, a concern has developed to treat the projection situation as an immediate reality in time and space. This exploration of film and perception is a manifesto of all the work.

Each film maker works individually within a co-operative framework, sharing equipment, facilities, distribution and a cinema.

New pieces will include:

- Roger Hammond's "Potential Installations" "Audition Phenomena"
- Gill Etherley's "Light Occupations"
- Annabel Nicolson's "Sweeping Changes" and "Frames"
- Malcolm Le Grice's "Pre-production", "Four wall duration"
- David Crosswate's "Thames Studio Installations"
- Mike Dunford's "Logical Propositions"
- William Babac's "two minutes, forty-five seconds"

PROGRAM

INSTALLATIONS	FILMSHOWS
20 Wed ROGER HAMMOND ANNABEL NICOLSON	MIKE DUNFORD ROGER HAMMOND
21 Thurs ANNABEL NICOLSON DAVID CROSSWATE KYLE WORKSHOP	GILL ETHERLEY DAVID CROSSWATE
22 Fri DAVID CROSSWATE GILL ETHERLEY	ANNABEL NICOLSON WILLIAM BABAC
23 Sat GILL ETHERLEY MALCOLM LE GRICE	MALCOLM LE GRICE & STYFEL MIMI FORAM
24 Sun MALCOLM LE GRICE ROGER HAMMOND	PETER LEGAL & OTHERS
25 Mon ROGER HAMMOND PAUL BOTMAN KYLE WORKSHOP	PETER LEGAL, STUART RODNO, JOHN DU CANE MIKE LEGGITT
26 Tue PAUL BOTMAN WILLIAM BABAC KYLE WORKSHOP	SPECIAL SHOW FOR CHILDREN, 10.30 AM KYLE GALLERY & WORKSHOP
27 Wed GRAND FINALE	

FREE ADMISSION TO EVENING EVENTS BY TICKET AVAILABLE FROM
WALKER ART GALLERY & MERSEYSIDE ARTS ASSOCIATION
Further information from: Walker Art Gallery 051-207 1371

Promoted by Merseyside Arts Association
& Walker Art Gallery

Panfleto de divulgação da apresentação do *Filmaktion*,
na Walker Art Gallery, em Liverpool, 1973.

Uma série de eventos foi realizada para dar vazão aos projetos de performances e instalações desenvolvidos na Film Co-op. O primeiro deles, denominado *Film Action and Installation Show*, apresentou durante um final de semana, em março de 1973, na Gallery House – um espaço alternativo de arte ligado ao Goethe Institut de Londres –,

uma série de multiprojeções realizadas por Malcom Le Grice, David Crosswaite, Gill Eatherley, Annabel Nicolson e William Raban. No mesmo ano, em Liverpool, a Walker Art Centre apresentou a exibição *Filmaktion – New directions in film art*, reunindo o mesmo grupo de realizadores e contando também com a participação de outros artistas ligados ao Film Co-op. O texto de apresentação do evento declarava o foco de atuação e interesse destes realizadores: “Um programa contínuo de trabalhos recentes de jovens cineastas independentes. A ênfase será nas cineinstalações, performances ao vivo, eventos expandidos e trabalhos para multiprojeções, com a oportunidade de debates informais”⁶. Malcom Le Grice foi o artista desta geração que desenvolveu um trabalho mais nitidamente dedicado ao experimento com imagens projetadas. Entre 1968 e 1975 realizou vários projetos de performances e multiprojeções, todos caracterizados pelas possibilidades de manipulação técnica da imagem e de sua composição formal através dos procedimentos de projeção. No evento da Gallery House, Le Grice apresentou *Matrix*, uma multiprojeção em 16 mm formando uma grande tela, a partir de seis projeções simultâneas. Disposta de maneira a formar duas linhas com três projeções cada, *Matrix* exibia formas geométricas coloridas, que ao serem justapostas, criavam um painel cinético iluminado e pulsante, acompanhado por uma trilha sonora de ruídos eletrônicos (LE GRICE, 2006, p.225).

Jeffrey Shaw, ainda nos anos 1960, realizou uma série de *happenings* que incorporava formas de expressão multimídia. Foi o caso de *Movie Movie (1967)*, desenvolvido em parceria com Theo Botschuijer, Tjebbe van Tijen e Sean Wellesley-Miller, em que imagens cinematográficas eram projetadas sobre uma estrutura inflada em forma de cone. Com uma superfície translúcida e uma membrana interna branca, a estrutura permitia que as imagens fossem visualizadas de qualquer ponto, além de possibilitar que os próprios artistas e o público interferissem sobre ela, tocando e alterando a forma do objeto ou até mesmo se colocando sobre ele e permitindo que as imagens fossem projetadas em seus próprios corpos. O artista utilizava a projeção cinematográfica numa situação distinta à da sala de cinema convencional, evocando o envolvimento do espectador. Como afirma o próprio Jeffrey Shaw, “a intenção deste trabalho era transformar a tela de projeção plana convencional do cinema em um espaço de visualização tridimensional, cinético e arquitetônico”⁷. Além desta obra

⁶ Disponível em <http://www.studycollection.co.uk/filmaktion/Frameset14.html>. Acesso em 05 de março de 2010.

⁷ Conferir http://www.jeffrey-shaw.net/html_main/frameset-works.php. Acesso em 08 de março de 2010.

especificamente, Shaw e seus companheiros realizaram outras intervenções baseadas no mesmo princípio, envolvendo interferência de atores sobre uma superfície inflável, montada no espaço público e projeções sobre estas imagens em movimento. São desta época *Disillusion of a Fish Pond* (1967) e *Corpocinema* (1967). Para classificar estes trabalhos o próprio artista utiliza a expressão “performance em cinema expandido”.



Performance Movie Movie (1967), de Jeffrey Shaw,
Theo Botschuijer, Tjebbe van Tijen e Sean Wellesley-Miller.

É neste mesmo período que o vídeo passa a ser também empregado como forma de expressão artística, através da qual se poderia produzir uma linguagem original (SHARP, 1976). Nesta fase embrionária, os trabalhos realizados em vídeo apresentavam propostas estéticas que mesclavam elementos da linguagem audiovisual a outras modalidades de expressão. A arte do vídeo não emergiria em um ambiente imune aos efeitos da estética das outras artes, como a escultura, a performance, a dança e o próprio cinema. John Hanhardt (1993) considera que o vídeo se apropriou dos elementos destas linguagens e os transformou em uma rica e sugestiva iconografia de gêneros e estilos. Essa natureza híbrida da videografia é que o autor denomina de *formas expandidas*, uma qualidade que atesta uma série de propriedades intrínsecas para o entendimento do uso criativo do vídeo, principalmente quando este se apresenta como “sculptural installations pieces” (HANHARDT, 1993, p.20), ou, numa tradução mais genérica, como vídeoinstalação.

Anne Marie Duguet (2009, p.55) afirma que o vídeo trouxe uma grande diversidade de utilizações aos recursos da produção audiovisual naquele contexto de seu surgimento. A maleabilidade e autonomia da câmera e do monitor de TV, podendo ser

deslocados com facilidade e colocados em qualquer lugar, além das possibilidades de exibição através de projetores, despertaram o interesse por parte dos artistas por este meio de expressão. Ao contrário do vídeo, o cinema apresentava algumas limitações de ordem técnica, como a durabilidade do tempo de exibição, a necessidade de uma sala escura para a projeção e a dificuldade de manutenção dos equipamentos para projeções em *looping*.

Em 1965, a Sony lançou o Portapak (Electronic Video Tape Recorder), primeiro equipamento de vídeo portátil para uso doméstico, que permitia gravar e reproduzir imagens eletrônicas. Artistas como Bruce Nauman, Dan Graham, Peter Campus, entre outros, souberam combinar de maneira inventiva muitos destes recursos às suas performances e instalações. Utilizaram o vídeo como uma ferramenta integrada ao ambiente em que a intervenção artística era realizada e introduziram o próprio espectador no contexto em que a imagem era elaborada. A maioria destes artistas desenvolveu projetos que utilizavam sistemas de circuito interno (*closed-circuit*)⁸, operando com a imagem em tempo real (LOVEJOY, 1997, p.100). Nestes casos os equipamentos utilizados – câmeras, monitores, *eletronic video recorders* (o aparelho de gravação e reprodução do Portapak) e projetores de vídeo – eram instalados nas galerias e museus onde a intervenção era realizada. Gene Youngblood (1970, p.337) utiliza a expressão “teledynamic environments”, para definir estes trabalhos em que os artistas operam com a imagem em tempo real, interferindo diretamente sobre o ambiente físico, através do dispositivo eletrônico.

É desta época *Video Corridor* (1969), uma obra antológica de Bruce Nauman. Esta videoinstalação consistia de um corredor no final do qual estavam colocados dois monitores, exibindo imagens deste mesmo corredor vazio. À medida que o observador avançava por este estreito caminho em direção aos monitores, a sua imagem era exibida em um deles, mas em sentido contrário, como se este mesmo observador estivesse se afastando. Por sua vez, o outro monitor permanecia exibindo uma imagem do corredor vazio. Trata-se de uma típica obra que utilizava a possibilidade da transmissão em tempo real das imagens, na qual o espectador atua como um personagem, cuja presença e deslocamento determinam alterações no próprio conteúdo das imagens.

⁸ Por *closed-circuit* entenda-se qualquer sistema de transmissão de imagem eletrônica através de cabo ou micro-ondas, exibindo estas imagens em um monitor ou projetor de vídeo, para um público restrito ou escolhido.

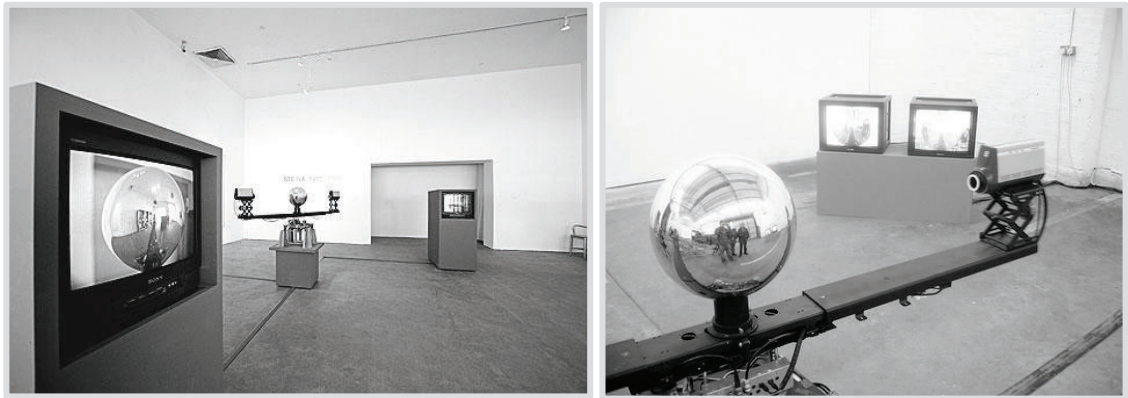
O efeito conseguido por Nauman só era possível pelo fato de ele estar utilizando o vídeo e sua capacidade técnica de exibir e gravar imagens. Nesta videoinstalação o artista explicita os dois procedimentos, intercalando estas propriedades para criar a situação cênica e audiovisual desejada. O que ele fez foi capturar a imagem do espectador através de uma câmera e exibi-la ao mesmo tempo em um dos monitores. Enquanto isso, o outro monitor estava ligado ao Portapack, que gerava imagens pré-gravadas do mesmo corredor vazio.

Utilizando também um recurso de circuito interno, o artista e arquiteto americano Dan Graham explorou de outro modo as relações entre a imagem, o ambiente e o observador. Em *Present Continuous Past* (1974) o espectador, ao entrar em um pequeno ambiente com espelhos, via a sua imagem, que estava sendo captada por uma câmera, reproduzida alguns segundos depois em um monitor ali colocado. Este recurso de retardar a exibição permitia ao artista reproduzir a ação do presente em um passado transmutado em ficção por meio das imagens de vídeo (ZUNZUNEGUI, 1987). O antagonismo entre ficção e realidade criava uma instigante situação, em que o tempo-espaço real se confundia com o tempo-espaço da narrativa, pois ambos se tornavam simultâneos. A experiência vivenciada no ambiente da instalação fazia do olhar do espectador o olhar de um outro, reproduzindo o que potencialmente era visto numa imagem especular às avessas.

A videoinstalação de Graham apresentava uma sofisticada utilização do Portapack e do recurso de exibição em tempo real das imagens. Este equipamento utilizava um equipamento de gravação e reprodução semelhante a um gravador de áudio de rolo aberto, com uma cabeça de gravação e reprodução magnética. Para obter este efeito de exibição da imagem gravada alguns segundos depois, Graham posicionou dois Portapacks, um ao lado do outro. Conforme o primeiro gravava em fita de vídeo de rolo aberto a situação captada pela câmera, esta mesma fita passava pelo segundo Portapack, que funcionava como reproduzidor daquela imagem. Logo, o efeito de retardo obtido na exibição da imagem acontecia em função dessa distância física entre os aparelhos, que determinava um tempo de deslocamento da fita de um aparelho a outro (GRAHAM, 1999, p.39).

O vídeo se tornava um instrumento de investigação para os artistas, impressionados com o seu potencial de captação, exibição de imagens e inclusão da

figura do próprio espectador no instante de sua produção. A combinação da câmera de vídeo e do monitor de TV permitia aos artistas representar elementos da realidade, transformando e redimensionando estas configurações.



Instalação da série *Machine Vision* (1975),
de Steina Vasulka.

A série *Machine Vision*⁹, desenvolvida pela artista Steina Vasulka na metade da década de 1970, demonstra a importância que o dispositivo eletrônico passa a ter no interesse dos artistas em produzir imagens experimentais, em relação aos meios de representação do espaço físico e da percepção do espectador. Estes trabalhos utilizavam suportes mecânicos cinéticos, que permitiam movimentar continuamente a câmera sobre seu próprio eixo. À medida que se moviam num giro de 360 graus, as imagens capturadas a partir do reflexo em uma esfera espelhada, posicionada no centro deste aparelho, eram exibidas em tempo real nos monitores de TV, criando uma vertiginosa representação da imagem do espaço ao redor do equipamento. Esta máquina de visão codificava e produzia imagens através desta mediação entre a imagem refletida, o aparelho cinético e o equipamento eletrônico de captação e exibição. Como se observa em *Urban Episodes* (1980), um dos trabalhos desta série, o equipamento poderia estar instalado no ambiente privado de uma galeria ou até mesmo no espaço público da rua.

Como se ressaltou aqui, tanto a obra de Bruce Nauman quanto a de Dan Graham e Steina Vasulka utilizavam monitores de TV para exibição das imagens. Estes aparelhos estavam integrados ao ambiente da instalação e a imagem exibida por eles

⁹ Disponível em <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=423>. Acesso em 8 de março de 2010.

correspondia intrinsecamente à experiência vivenciada pelo espectador. Em relação a estas características, vale destacar que os artistas Keith Sonnier e Peter Campus foram pioneiros na utilização de projetores de vídeo, para exibir imagens geradas através dos dispositivos eletrônicos. Suas obras propunham situações em que a projeção da imagem no ambiente produzia uma nova experiência sensorial. Nestes casos a imagem de vídeo adquiria uma proporção significativa, se prolongando para além dos limites físicos determinados pelo pequeno formato da tela do monitor de TV e se expandindo para o espaço físico da instalação.

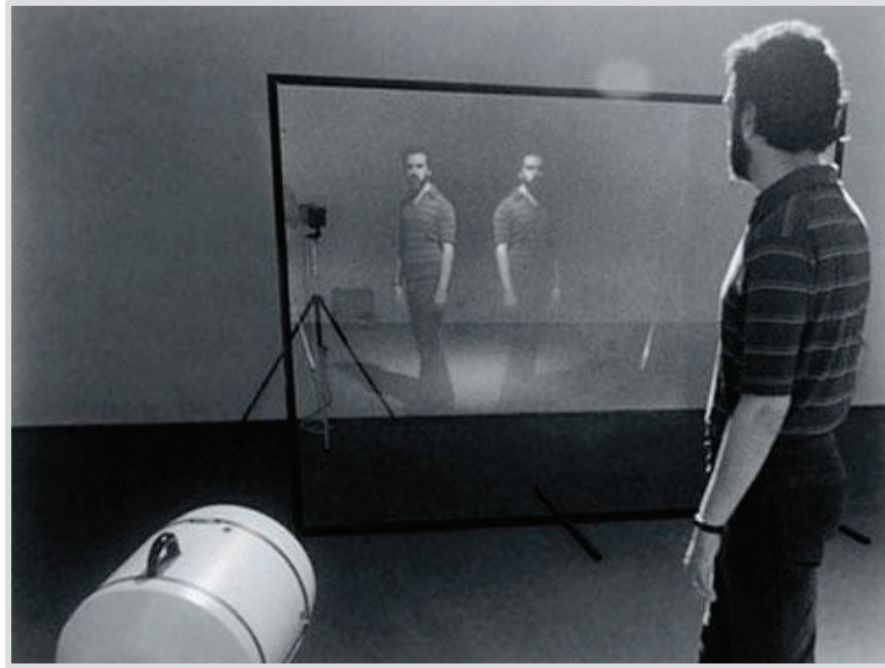
Estes projetores de vídeo existentes na época tinham limitações tecnológicas. Se a imagem produzida eletronicamente era nitidamente inferior à do cinema, em termos de sua capacidade de registro naturalista, se mostrando granulada e sem profundidade de campo (MACHADO, 1993, p.47), ao ser projetada e ampliada tais características se tornavam ainda mais evidentes. Certamente estas propriedades influenciaram a escolha de grande parte dos artistas em trabalhar com os monitores de TV, em detrimento dos projetores, preferindo o que era original nesta mídia em relação ao cinema: a praticidade do processo de produção da imagem (gravação e exibição) e sua ubiquidade¹⁰.

Por tais peculiaridades, o trabalho de Sonnier e Campus merece ainda mais atenção. Eles são artistas pioneiros que souberam explorar propriedades específicas da tecnologia de projeção da imagem eletrônica, muito além de ser um mero artefato tecnológico. Em suas obras o recurso da projeção determina a propriedade da imagem. É o caso de *Projects*, apresentada no Museu de Arte Moderna de Nova York em 1971, na qual Keith Sonnier soube dar coerência plástica às projeções distorcidas e de baixa definição geradas por um projetor Amphitron (FRANK, apud SCHNEIDER e KOROT, 1974, p.204). O efeito destas aplicações singulares dos projetores de vídeo criava no ambiente onde a instalação estava sendo realizada uma sensação visual de espacialidade pictórica, dando uma aparência tridimensional para o plano da tela.

Nas videoinstalações de Peter Campus, a projeção estabelecia uma interface de relação entre a imagem e o espectador. Em muitos de seus trabalhos, o artista utilizava uma câmera de vídeo para captar a imagem do público e projetá-la simultaneamente em uma tela, numa proporção bastante próxima ao tamanho real do corpo humano.

¹⁰ Tais características prevalecem no contexto da arte do vídeo até o final da década de 1980. É nesta época que surgem os primeiros projetores de vídeo que utilizavam tecnologia digital (Digital Light Processing – DLP), com qualidade de imagem muito superior, permitindo projeções com excelente definição.

Trabalhando com este efeito especular, o artista elaborava situações em que o equipamento eletrônico de captação e projeção de imagens em tempo real permitia combinar simultaneamente a imagem e seu referente no mesmo plano da representação.



Interface (1972), de Peter Campus.

É o que se observa em *Interface* (1972), um de seus primeiros trabalhos de projeção de imagens e que utiliza um vidro como tela de projeção e espelho. Em uma sala escura uma câmera de vídeo capta a imagem do espectador, que está do lado oposto de um vidro, e projeta o sinal ao vivo na mesma superfície. O espectador depara-se com duas imagens em tempo real de si mesmo – a imagem do vídeo e a de seu próprio reflexo no vidro. Uma é o inverso da outra, estando as duas posicionadas no vidro em lados opostos, sendo vistas pelo espectador como imagens que se confrontam, devido ao ângulo da projeção. Ao se movimentar em direção paralela ao vidro, da direita para a esquerda ou vice-versa, o espectador assiste às imagens de si mesmo se aproximarem e se cruzarem na dimensão imaterial de seu reflexo e de sua projeção. A originalidade da obra está em permitir esta imbricação entre o ambiente da instalação, o equipamento de projeção e o espectador, elaborando-se a partir desta conjugação de sentidos visuais e espaciais.

Estes trabalhos de videoarte sob a forma expandida de instalações enfatizavam a noção de tempo-espaço no processo de significação da mensagem. A obra passava a ser um evento, ela *acontecia*. Operando em tempo real, através do registro imediato, e através da projeção das imagens no espaço da exibição, o discurso videográfico se definia como uma arte caracterizada pelo apelo à inclusão sensorial do espectador. Estes dados são uma constatação de que desde seus primórdios o vídeo já afirmava suas propriedades de ser uma arte intermídia, ao se manifestar em formas expandidas de exibição.

1.1 AS IMAGENS PROJETADAS NO CONTEXTO DAS ARTES VISUAIS DOS ANOS 1960 E 1970.

Toda uma geração de artistas explorou, no decorrer dos anos 1960 e 1970, estratégias diversas para transformar a experiência estética e suas formas de expressão em algo que se efetivasse no discurso e na prática social. Com frequência, muitos deles utilizaram as projeções de imagens audiovisuais como recursos de integração dos aspectos visuais da imagem em movimento com o espectador e o ambiente de sua exibição.

Arte minimalista, conceitual, *happenings*, performances e instalações são algumas das muitas tendências estilísticas que invariavelmente questionavam a noção de que a obra de arte deveria ser avaliada exclusivamente pela sua durabilidade e unicidade, próprias das formas de expressão tradicionais como a pintura e a escultura. Os primeiros trabalhos do pintor abstrato Frank Stella se destacavam nas paredes da galeria por ressaltar suas condições tridimensionais, como se projetassem para fora da dimensão plana da tela. A corrente do *hard edge*, também abstracionista, representada por artistas como Elsworth Kelly e Kenneth Noland, queria uma pintura em que o plano da tela se apresentasse como uma estrutura de confluência de áreas de pura cor, buscando uma colaboração semântica entre o suporte e a imagem. Para conseguir tais efeitos, a forma normal da tela era alterada através de quinas, faixas salientes e concavidades, criando uma solidariedade entre o suporte e a cor, unindo o manufaturado pictórico-plástico ao espaço externo e definindo-o como ambiente visual (ARGAN, 1993).

Estas experiências culminaram na estética minimalista, elaborada a partir da simplificação da estrutura do objeto plástico, reduzindo-o à pureza geométrica e excluindo-o de qualquer metáfora ou significado simbólico. Formas retangulares ou cúbicas, feitas de materiais industriais como o ferro galvanizado, aço laminado, tubos fluorescentes, cubos de poliestireno, rigorosamente simétricas e ordenadas objetivamente em um espaço definido. É a partir da arte minimalista que o espaço passa a ser integrado na criação artística, como parte do mundo real e não mais exclusivamente como objeto da representação pictórica. Assim, se o espaço-ambiente torna-se elemento fundamental da obra, este mantém com ela uma relação dialógica direta e necessária; se o espectador experimenta sensorialmente este *lugar-signo*, ele também faz parte desse contexto e dessa obra (CANONGIA, 1998). O trabalho de artistas como Carl Andre, Donald Judd e Robert Morris demonstra uma característica relacionada a esta noção original de espacialidade e que tende a aparecer frequentemente na vertente minimalista: a da relação da obra (na sua maioria esculturas abstratas) com o plano do piso e das paredes do ambiente onde está sendo exposta, configurando-se como uma *installation piece* (LUCY-SMITH, 1989, p.384), feita para provocar uma situação particular, sem fixar uma identidade única como objeto.

Foi neste período que Robert Morris criou *Finch College Project* (1969), um dos trabalhos pioneiros de filmeinstalação no qual o espaço da exibição se configurava como uma extensão da obra; uma proposta de realizar através do suporte cinematográfico as mesmas questões que estavam sendo elaboradas no contexto da arte minimalista. Nessa obra, as imagens projetadas no espaço expositivo reproduziam através do equipamento de projeção (projektor de 16 mm exibindo em *looping*) o mesmo ambiente cênico do momento em que as imagens foram filmadas. Isto é, o que estas imagens exibiam era exatamente o registro do momento em que um grupo de pessoas dependurava fotografias e espelhos nas paredes de uma galeria. Durante as filmagens a câmera foi posicionada no centro da sala e a cada minuto realizava um giro sobre o seu próprio eixo, registrando em um plano contínuo e sem cortes o desenrolar da ação. Por sua vez, no espaço da exposição, a mesma situação cênica era proposta, mas ao invés das pessoas e da câmera o que tínhamos eram as paredes brancas da sala e um projetor colocado no centro da mesma. Realizando também através de um mecanismo giratório um movimento circular de 360 graus, um projetor de 16 mm exibia em *looping* sobre as paredes brancas imagens que reproduziam a mesma situação capturada pela câmera no

instante das filmagens. Posicionado no interior deste espaço, o espectador revive o desenrolar da narrativa, fazendo parte do processo de representação através do seu ato de acompanhar a imagem transitando pelas paredes, revelando e ocultando as partes da ação.

Ao entrar no ambiente da projeção e perceber o aparato técnico e a maneira como a imagem projetada é produzida, o espectador, associando o que se vê fisicamente com o que é representado imageticamente pelo artista, comprime dois espaços-tempo em um só: o do passado em que as imagens foram produzidas, com o presente em que são experimentadas na projeção. O filme de Morris incorpora, através deste procedimento sincrônico de captura e projeção das imagens, as ações do extraquadro, transformando as bordas e o que está externo ao enquadramento no foco principal de sua narrativa. Neste *looping* visual a cena se complementa transcrevendo todo o espaço tridimensional em um *continuum* referenciado no tempo e espaço do instante presente e na estrutura da narrativa. Ao introduzir a experiência cinematográfica no espaço da exposição, esta obra favorece a dimensão plástica da imagem, interage com a presença do espectador e ressalta a metalinguagem, ao revelar o mecanismo da projeção.

Aproximando as mesmas propostas da arte minimalista com outras correntes estéticas daquele período, vale ressaltar as do grupo dos novos realistas, defendidas pelo crítico Pierre Restany e que teve nas intervenções espetaculares de Yves Klein o seu maior expoente. Quando em 1958 o artista realizou a *vernissage* da exposição *Vazio*, na qual as paredes da galeria Iris Clert estavam literalmente vazias, sem nenhuma obra exposta, o que se celebrava era exclusivamente a presença de Klein no recinto. Inaugurava-se ali uma série de manifestações de artistas como Tinguely, Raymond Hains e Arman, que pretendiam traduzir o fenômeno estético a partir de atitudes comportamentais, rejeitando os valores de unicidade e permanência do objeto estético. O evento estético passava a se dar no contexto fenomenológico do mundo moderno e não mais materializado ou sacralizado numa obra de arte perene.

Para Restany (1979, p.30), os novos realistas pretendiam “recuperar poeticamente as formas mais correntes de explosão das linguagens visuais organizadas, como os manifestos, a publicidade e os *mass media*”. Em suas obras não era pouco frequente a utilização de suportes como roupas velhas, guarda-chuvas, manequins, sucata e todo tipo de quinquilharia apropriada de seu uso no cotidiano. Estes objetos

eram reconfigurados e dispostos sob a forma de *assemblages* e esculturas cinéticas, originando processos de elaboração estética que afrontavam as técnicas de representação das artes plásticas tradicionais, como a pintura de cavalete ou a escultura feita de materiais nobres como o mármore e o bronze. Suas obras transfiguravam misteriosa e elegantemente os objetos pela fragmentação e por sutis alterações de suas referências.

O projeto dos novos realistas de rever a condição do fenômeno estético na cultura contemporânea, declarando a impossibilidade de sobrevivência da estrutura material da obra de arte, teve continuidade na geração dos chamados conceitualistas, provocando uma definitiva desburocratização da arte e contribuindo para a expansão das noções sobre a função do artista no cenário cultural do ocidente dos anos 1960 e 1970. Para Joseph Beuys, um dos mais importantes artistas desta geração, a arte passou a se incorporar antropologicamente no gesto, na ideia e na atividade cotidiana do homem¹¹.

Os artistas basearam o seu processo de criação em um exame teórico do conceito de arte e/ou em elaborações filosóficas apresentadas como fenômeno estético. Assim, a produção de objetos artísticos por meios e suportes convencionais era descartada, negando os aspectos formais e valorativos da arte tradicional (WALKER, 1977). Essa tendência a uma desmaterialização da arte transformou o ato da criação em uma atitude filosófica de negação à posição tradicionalmente elitista da arte e do artista no meio social.

Um artista em particular utilizou o cinema neste contexto como um instrumento de representação de sua visão conceitual sobre a poesia e o processo de criação. Marcel Broodthaers é reconhecido por sua trajetória como artista e poeta, tendo traduzido tanto na palavra como nas artes visuais seu interesse pela dimensão plástica do texto. Sobre um de seus primeiros trabalhos, *La Pense Bete* no qual envolveu em resina cerca de 50 cópias de um de seus livros de poesia, transformando-as em uma espécie de objeto-escultura, o artista afirmou: “Aqui, você não pode ler o livro sem eliminar seus aspectos plásticos”¹².

¹¹ Conferir depoimento de Beuys no documentário *O Choque do novo* produzido em 1982 pela BBC-Londres e apresentado pelo crítico Robert Hughes.

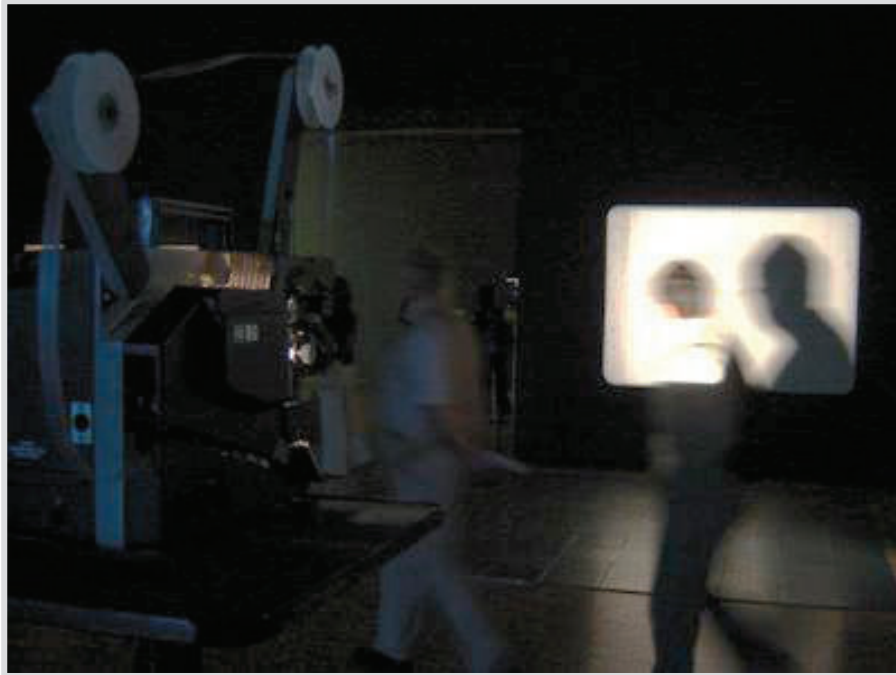
¹² Disponível em <http://www.ina.fr/fresques/europe-des-cultures-en/video/Europe00191/marcel-broodthaers>. Acesso em 20 de abril de 2010.

O mesmo interesse que o poeta tinha pela materialidade da palavra, ele manifestava em relação ao cinema. Em sua carreira, utilizou-o como uma extensão de sua produção poética e de sua concepção estética sobre a imagem e os objetos (o artista faleceu em 1976, tendo realizado mais de 50 filmes experimentais no período entre 1959 a 1975). Sobre um de seus filmes e sua perspectiva conceitual do cinema, afirmou: “Ele representa o sentido e o *non sense* da colisão de duas linguagens: a linguagem das palavras e a linguagem do filme. Ou, melhor ainda, esta que é a relação entre a imagem estática e imagem em movimento”¹³.

Os pressupostos da arte conceitual tiveram como consequência, no desenrolar dos movimentos artísticos subsequentes, o desenvolvimento de um experimentalismo que envolveu todo e qualquer ato fenomenológico em uma dimensão estética. Passou a prevalecer a diversidade de ideias e de linguagens, sendo detectadas convergências entre tendências estilísticas de artistas e movimentos de países e culturas distintas. Fluxus foi a proposta estética que mais claramente caracterizou esta internacionalização da arte conceitualista. No início dos anos 60, sob a coordenação de George Maciunas, foram organizados vários eventos nos Estados Unidos, Alemanha, França e Dinamarca, reunindo artistas de nacionalidades diversas. Fluxus significou também uma tentativa de estabelecer uma nova convicção estética capaz de reduzir a distância entre os artistas e o público, solicitando participação e empenho recíproco (FAGONE, 1993). Reunindo poetas, músicos, dançarinos, artistas plásticos e *performers* – vale citar nomes como Emmet Williams, Ben Vautier, Yoko Ono, Nam June Paik, John Cage, Joseph Beuys, entre outros –, Fluxus foi a síntese dos entrecruzamentos estéticos ocorridos na arte deste período. Definidas por Dick Higgins como eventos *intermídia* (FRIEDMAN, 2002, p.66) estas intervenções enfocariam os espaços entre as linguagens até então rigidamente separados pelas artes tradicionais. É neste cenário que Nam June Paik realiza um de seus primeiros trabalhos em que a imagem em movimento lhe serve de elemento de criação, levando a experiência cinematográfica para o contexto da experiência *intermídia* dos projetos de Fluxus: *Zen for film* (1964). A luz projetada sobre a parede branca, delimitada como uma tela pelo próprio campo luminoso, tem como origem a lente de um projetor de 16 mm. O branco da projeção sofre a interferência delicada dos riscos da película e da poeira que se acumula sobre ela. Em

¹³ BROODTHAERS apud BREA, José Luis. *Contemporary transformations of the image-movement: from post-cinema to post-media*. Disponível em <http://www.joseluisbrea.net/eng/image-movement.html>. Acesso em 10 de março de 2010.

movimento contínuo, a película corre por um carrossel especial, que a permite circular ininterruptamente, sem que se perceba um corte ou junção. Um filme sem imagens, princípio, meio ou fim, que evidencia uma situação cinematográfica em que o aparato técnico da projeção – projetor, película, tela, som e luz – se converte em sua própria referência e significação.



Zen for film (1964) na exposição *Le Mouvement Des Image* (2006),
Centre George Pompidou, França.

Esta filmeinstalação é emblemática ao propor uma reflexão sobre o dispositivo e o discurso cinematográfico. Criada para permitir o deslocamento do espectador, para que este se aproximasse e se afastasse da imagem, o projetor ficava propositadamente colocado no meio do ambiente, fazendo com que o espectador obrigatoriamente tivesse que cruzar por este foco luminoso. Isto provocava a formação de uma silhueta na tela, que passava a projetar a sombra deste espectador, criando um duplo cinemático. Esta situação provocada pela instalação, aparentemente prosaica e simplista, refere-se em termos semióticos à própria relação direta entre o processo constitutivo da imagem (a projeção) e o efeito cênico, narrativo, ao fazer o próprio espectador constituir-se em imagem. Um não-filme, que projeta imagens do próprio espectador, nesta condição

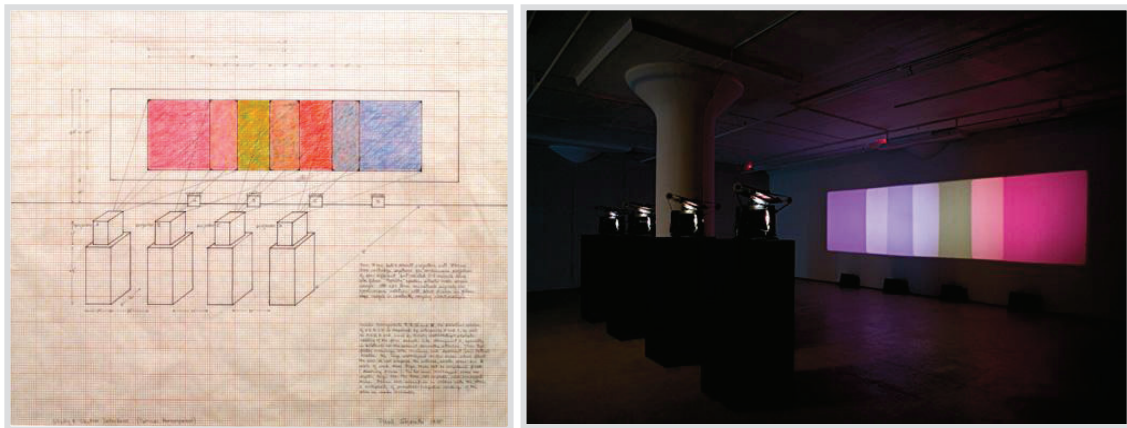
subvertida de observar e ser observado, de estar dentro do filme e ao mesmo tempo assisti-lo.

O filme de Paik antecede a *Dadá – Fluxfilm Anthology*, antologia que, organizada por George Maciunas, reunia obras dos artistas que, na época, também se interessaram pelo cinema intermídia. Wolf Vostell, Yoko Ono, Chieko Shiomi, Robert Watts, o próprio Maciunas, Paul Sharits, Dick Higgins são alguns dos realizadores presentes nessa seleção. Aqui não se trata de trabalhos para exibição em instalações, mas sim de filmes sem áudio, não-narrativos e conceituais. As experiências diversas exploram recursos do processo cinematográfico como o *slow motion* (câmera de alta velocidade, filmando dois mil quadros por segundo), a filmagem quadro a quadro, o *reverse* e a manipulação direta, aplicando *letraset* ou pingando tinta sobre a película. Alguns destes filmes apresentam uma única imagem ou um tipo de imagem do princípio ao fim. Outros duram alguns segundos e são uma colagem fragmentada de imagens aleatórias. São filmes metalinguísticos, que exploram a materialidade e o suporte cinematográfico como linguagem, sendo muitos deles criados deliberadamente para provocar a atenção ou a repulsa do espectador (FRANK, 2002).

Estes filmes circulavam de forma restrita, a partir de solicitações que eram feitas a Maciunas, responsável pela compilação, cópia e distribuição das antologias. A lista numerada de *Dadá*, difundida periodicamente até meados dos anos de 1970 e denominada especificamente de *FluxFilms*, apresentava um total de 41 títulos – restaram poucas cópias originais, não existindo duas versões iguais destas antologias. Além das compilações, Maciunas criou outra forma original para a distribuição dos filmes: a *Flux Year Box*, uma caixa-objeto que continha uma versão em 8 mm dos filmes da antologia. Para assisti-los, o usuário dispunha de um objeto em forma de caneta, ao qual o pequeno rolo de filme era acoplado. Uma manivela acionava o movimento contínuo da película, permitindo assistir às imagens em um pequeno visor. Uma forma lúdica e privada de ver as imagens em movimento, muito semelhante aos aparelhos cinéticos do final do século XIX.

Paul Sharits foi outro artista que iniciou sua produção ainda no contexto do Fluxus e que produziu filmes para serem exibidos como instalações. Interessado pela composição formal e pelos efeitos cinéticos do cinema, suas criações fazem parte do grupo de realizadores do chamado *filme estrutural* (*structural film*), ao lado da

cinematografia de Michal Snow, Anthony McCall, Tony Conrad, Peter Gidal, entre outros (MEIGH-ANDREWS, 2006). Durante sua trajetória Sharits realizou vários projetos baseados no princípio das multiprojeções, filmeinstalações que alinhavam dois, três ou quatro projetores de 16 mm, posicionados um ao lado do outro, criando no ambiente da projeção uma grande tela horizontal. Esta configuração redimensionava a escala da imagem projetada, rompia com o padrão tradicional da proporção da tela e destacava os aspectos plásticos e sensoriais das imagens abstratas de seus filmes. Sharits denominou de *locational pieces* esta série de projetos, em que os filmes eram exibidos no espaço da galeria, projetando imagens contínuas, em *looping*, sem princípio, meio ou fim¹⁴.



Desenho da filmeinstalação de *Shutter Interface* (1975), criada por Paul Sharits, e uma montagem recente da obra em 2009.

Um dos trabalhos de *locational piece* mais importantes, restaurado em 2009 pelo *Anthology Film Archives*, é *Shutter Interface* (1975). Os aspectos técnicos e conceituais da formação da imagem cinematográfica estão representados no filme, no qual o artista ressalta, através de campos abstratos de cor, o mecanismo intermitente de rotação que permite criar a ilusão do movimento. As imagens de *Shutter Interface* (1975) são uma metáfora deste aparato, tendo sido elaboradas como uma espécie de esquema de cores, que representam o próprio efeito cinemático que é produzido pelo projetor. Trata-se, portanto, de um filme cujas imagens abstratas são representações conceituais do próprio

¹⁴ Conferir reprodução de documento escrito pelo artista, disponível em <http://www.paulsharits.com/locational.htm>. Acesso em 29 de maio de 2010.

processo de formação da imagem, uma característica típica da estilística trabalhada nos filmes estruturais daquela época.

Para representar isso, Sharits criou uma filmeinstalação em que a justaposição destas imagens, pulsantes e de formas retangulares coloridas, compõe uma área de projeção a partir de quatro projetores de 16 mm, posicionados no próprio ambiente da instalação. Associados a estas imagens e dispostos logo abaixo da tela, quatro autofalantes emitem um som eletrônico contínuo, correspondente ao efeito de flicagem produzido pelas imagens de cada um dos projetores. Ao justapor as áreas da projeção, Sharits sobrepunha as bordas das imagens, fazendo com que os limites entre as telas não fossem percebidos, criando fisicamente um efeito de fusão entre elas. Esta particularidade na maneira de montar os projetores criava um único e extenso campo da imagem¹⁵, ressaltando assim a sua materialidade.

¹⁵ Em uma recente apresentação de *Shutter Interface*, na Greene Naftali Gallery de Nova York, em 2009, a obra foi apresentada exatamente como foi planejada por Sharits, exibindo as imagens projetadas em uma tela de 8m x 1,80 m.

NARRATIVAS E PROJEÇÕES

As experiências de cinema expandido que utilizam em sua exibição recursos de multiprojeções apresentam características e situações particulares. Elaborados com o intuito de propor arranjos audiovisuais a partir da conjugação de duas ou mais telas, estes filmes exploram possibilidades específicas da linguagem cinematográfica e de sua composição narrativa. Ao serem exibidos em telas de proporções ampliadas, justapostas uma ao lado da outra ou posicionadas assimetricamente, e até mesmo projetados sobre outras superfícies, os filmes passam a associar os campos de combinação da imagem e do som com a disposição de sua projeção.

Nestas condições, abrem-se possibilidades para se romper com a linearidade temporal da narrativa mais comumente realizada nos filmes para projeção em salas de cinema tradicionais. Na galeria ou no museu, o tempo de duração da exibição não segue a convenção do mercado institucionalizado do cinema. Contando com um espectador que transita livremente por este espaço, sem uma previsão de quanto tempo durará a sua audiência, o cinema expandido implica em filmes que podem não ter um tempo de duração padronizado, por sua ação dramática ou por uma história que transcorre com princípio, meio e fim. O filme pode, assim, ser elaborado para projeção em *looping* ou até mesmo para que seja assistido em parte, sem que isso comprometa a sua compreensão.

Na história do cinema, as questões relativas à narrativa audiovisual tiveram como referência o modelo instituído pela tradição do cinema clássico, operando a imagem através da sucessão contínua de um conjunto de planos e sequências, que determinam as noções de espacialidade e temporalidade do filme. Esta norma foi

transgredida por movimentos e estilos que, no decorrer do século XX, propuseram outros modelos de elaboração para o discurso audiovisual. Na pluralidade de modos de se trabalhar a imagem no contexto do cinema expandido, inserido no âmbito das tendências estilísticas que buscaram a inovação ou as formas originais de expressão, a narrativa é um dos elementos da linguagem cinematográfica que mais tem sido explorada pelos realizadores. Como ressalta Peter Weibel (2003, p.117), isso “representa não apenas uma expansão dos horizontes visuais e de uma intensificação da experiência visual. Esta prática é também um engajamento a favor de uma nova abordagem para a narração”.

A seguir são tratados aspectos relacionados à construção da narrativa, partindo do paradigma de elaboração do cinema clássico e ponderando sobre os projetos com multiprojeções de imagens de Abel Gance e Josef Svoboda, que subvertem esse modelo. A partir da observação de que as propostas do cinema expandido guardam semelhanças com os modos de exibição dos filmes no período do primeiro cinema, duas abordagens sobre esta produção servem como base para elucidar tal analogia. A análise específica de obras realizadas por artistas contemporâneos, compreendendo como se dá a narrativa em multiprojeções e nas propostas de performances audiovisuais em tempo real, descreve as características destas produções no contexto do cinema expandido nos dias de hoje.

2.1. CONTINUIDADE COMO MODELO

A teoria do cinema formulou em sua vasta bibliografia subsídios conceituais para explicar os processos narrativos da imagem em movimento. Os princípios da montagem como sentido do filme (EISENSTEIN, 2002), do sistema de continuidade (THOMPSON, 1985) e da decupagem clássica (XAVIER, 1984) tratam diretamente da narrativa como construção da significação de um filme – ou melhor, de um modelo de filme. A significação do filme está baseada no exercício de representação dos aspectos capturados na realidade durante o ato de filmar e das operações de edição destas sequências de imagens através de suas justaposições, remetendo sua visualidade à similaridade de nossa percepção do tempo e espaço da vida real.

Toda uma tradição cinematográfica que teve em Griffith o seu mais célebre realizador, até a fundamentação de uma indústria de produção de filmes no decorrer da história do cinema nos Estados Unidos nas primeiras três décadas do século XX, popularizou este modelo de linguagem e seus modos tradicionais de se contar histórias por meio da imagem e do som. Este se transformou no estilo dominante e se expandiu de forma hegemônica para outras cinematografias em todo o mundo.

O princípio da montagem como o instrumento organizador da narrativa no cinema foi destacado pelo cineasta e teórico russo Eisenstein em **O Sentido do filme**. Publicada pela primeira vez em 1943, esta obra reúne as principais ideias do autor em relação à importância da montagem na construção de uma lógica coesa da narrativa. Nela, o cineasta enfatiza a importância de analisar o processo constitutivo da montagem, os aspectos relativos ao conteúdo dos planos da imagem isolados e a significação que adquirem ao serem justapostos em sequência compositiva. A justaposição de planos, dos elementos que estão descritos na imagem, deve suscitar na percepção e nos sentimentos do espectador um significado completo daquilo que se pretende representar. A montagem seria o fator de inclusão da percepção cognitiva da audiência na narrativa. Ela permite ao espectador experimentar o processo dinâmico do surgimento e da reunião da imagem, exatamente como foi proposta pelo autor – o diretor do filme (EISENSTEIN, 1984, p.79). Eisenstein trabalhou com várias categorias da montagem, cada uma delas definida por princípios lógicos de elaboração da representação da realidade e dos modos de compor a imagem. Montagem atonal, polifônica, cromofônica e vertical foram algumas das definições que ele aplicou em seus mais célebres filmes.

Foi o cinema americano produzido nas primeiras décadas do século XX que forneceu os princípios da narrativa clássica dos filmes e mais precisamente as normas e paradigmas que nutriram a definição do que se caracterizou como um cinema de narrativa clássica. A totalidade dos elementos formais e estilísticos de um filme estaria submetida a um conjunto de normas definidas. Nos dizeres de Bordwell (1985, p.6), “no filme clássico a iluminação, o som, o enquadramento e a montagem, todos têm uma tarefa de articulação do espaço de acordo com princípios específicos”.

Thompson (1985) destaca o sistema de continuidade como um dos recursos de ordenação básica para a narrativa de um filme clássico. O período entre 1909 e 1917

crystalizou um modelo de produção de filmes em Hollywood no qual a realização deveria ter como meta a otimização de seus custos. Para isso todo o processo de feitura do filme estaria submetido a um planejamento prévio que controlava as etapas orçamentárias da produção. Este sistema formalizou um modelo econômico de criação e determinou o padrão dominante da indústria cinematográfica americana, definindo inclusive os modos de trabalhar os elementos da linguagem. Thompson (1985, p.196) afirma que “a partir de uma noção geral da unidade narrativa, a continuidade rapidamente se desenvolveu para um conceito mais específico, em que uma história é contada, em termos visuais, quadro a quadro, num tempo e espaço ininterrupto e contínuo”.

Ao decupar estrategicamente a estrutura narrativa do filme, em seqüências que articulam elementos pré-definidos pela significação dos planos, o sistema de continuidade estabelece um paradigma de concepção narrativa. Neste modelo prevalece a conjugação dos planos descritivos das cenas, suas correspondências temporais e espaciais, através do jogo associativo da montagem, na organização e edição das várias seqüências filmadas. Essa combinação cria uma composição sintagmática audiovisual em que os planos são articulados de maneira subordinativa, prevendo a continuidade lógica da ação. Estes elementos estão presentes na estrutura narrativa com o intuito de representar e criar impressões de similaridade e verossimilhança. Como observa Xavier (1984, p.30),

a combinação [dos planos] é feita de tal modo que os fatos representados parecem evoluir por si mesmos, consistentemente. Isto constitui uma garantia para que o conjunto seja percebido como um universo contínuo em movimento, em relação ao qual nos são fornecidos alguns momentos decisivos. Determinadas relações lógicas, presas ao desenvolvimento dos fatos, e uma continuidade de interesse no nível psicológico conferem coesão ao conjunto, estabelecendo a unidade desejada.

A concretização desta operação ilusória de reprodução e representação da imagem como um duplo do real se efetiva na sala de cinema. No espaço restrito e intimista da exibição, o espectador experimenta a sensação de um modo de ver oferecido pelo dispositivo da projeção do filme. Inerte e passivo diante das cenas, o espectador revive a experiência da história que lhe é mostrada pelo ponto de vista do autor-narrador. Reconstruindo intelectualmente essa história, seu papel é o de dar

sentido cognitivo às imagens que transcorrem à sua frente, sem poder interferir ou participar efetivamente do ato discursivo.

A técnica e a estética dos modos de representar a realidade se atualizaram com o advento da imagem eletrônica e digital. E o espaço privilegiado de difusão da produção audiovisual passou a ser a televisão e a internet. O vídeo, em sua instância de mercado, herdou os mesmos elementos da linguagem cinematográfica e reproduziu nos limites da tela pequena os princípios da narrativa fílmica. Da mesma forma que Hollywood consolidou um modo de fazer para o cinema, uma rede de grandes corporações da mídia modelou a aplicabilidade do meio vídeo e suas funcionalidades. A informação no âmbito das mídias de comunicação e entretenimento fez permanecer no contexto da era eletrônica os mesmos requisitos formais do cinema industrial. As fórmulas da narrativa clássica se adaptaram à especificidade da televisão e perdurou o modelo figurativo tradicional. Para Dubois (2004, p.33),

em cada momento histórico em que surgiram, estas tecnologias de imagens foram sempre novidade – que revela-se pelo menos relativa, restrita à dimensão técnica e não chegando necessariamente ao terreno estético. Para muitos estas tecnologias da imagem não fizeram mais, no final das contas, do que repor na ordem do dia antigas questões de representação, reatualizando velhos desafios da figuração.

2.2. DESCONTINUIDADE COMO EXPERIÊNCIA

Os realizadores que romperam com essa tradição ajudaram a escrever outra prerrogativa linguística para o audiovisual. Essas filmografias fizeram surgir reflexões críticas que definiam modos narrativos distintos, não correspondendo ao da decupagem tradicional e da narrativa clássica. Portanto, para este modelo foram cunhados termos que são a negação ou o contraponto ao paradigma institucionalizado: vanguarda ou moderno ao invés de clássico; não-linear ao invés de linear; descontinuidade ao invés de continuidade.

As experiências pioneiras com a imagem em movimento como forma de expressão estética, que forjaram um cinema de invenção, tiveram suas mais evidentes criações no contexto das vanguardas históricas, mais especificamente com os artistas futuristas, dadaístas e surrealistas, no decorrer das décadas de 1910 e 1920. Subvertendo

as convenções impostas pela produção industrial e os postulados do sistema de continuidade, o cinema de vanguarda ressaltava aquilo que a narrativa clássica não revelava: a materialidade do suporte fotoquímico, as características descontínuas do processo da montagem e a sensorialidade visual da imagem em movimento. Mais que a possibilidade de se contar uma história e convencer através da analogia e dos efeitos do realismo cinematográfico, para Phillipe-Alain Michaud (2006, p.26),

O cinema de vanguarda subverteu as convenções cinemáticas, ao explorar o meio em suas propriedades e materiais, criando através deste processo a sua própria história, distinta à do cinema narrativo... Além dos suportes materiais do filme, a película, a câmera, o projetor e a tela, ele é trabalhado nos parâmetros gerais da espacialidade e da temporalidade.



Telas de projeção do filme *Napoleon* (1927), de Abel Gance, compostas por três planos simultâneos, gerando uma "janela" de 4.00:1.

Naquela época, Abel Gance apresentou uma proposta pioneira de projeção de um filme em três telas simultâneas. Na primeira exibição de *Napoléon* (1927), em sete de abril na Ópera de Paris, o diretor utilizou uma técnica especial denominada *Polyvision*, projetando o filme em um tríptico. Para conseguir este efeito espetacular, durante as filmagens Gance desenvolveu uma espécie de tripé sobre o qual três câmeras em ângulos complementares filmavam simultaneamente o mesmo plano. Esse formato

permitiu a projeção simultânea de três imagens oriundas de projetores distintos, arranjados horizontalmente, gerando uma “janela” (*aspect ratio*) de 4.00:1, ou três vezes maior que o formato convencional.

No filme havia quatro sequências nas quais a narrativa era elaborada a partir desta composição. Eventualmente o diretor utilizava toda a extensão da tela para um único plano e por vezes um plano era exibido no centro e tendo duas outras imagens nas laterais. Seja na composição panorâmica de uma cena ou na elaboração múltipla de vários planos na tela, a proposta de Gance era criar através deste dispositivo formas distintas de compor elementos narrativos originais para o cinema. “Eu percebi que ali estava um novo alfabeto do cinema. Eu só tinha que criar a gramática”, afirmava o diretor.¹⁶

Curiosamente, alguns anos depois, *Polyvision*¹⁷ foi também o nome dado para um outro sistema de multiprojeções de imagens, desenvolvido pelo artista e cenógrafo tcheco Josef Svoboda para a *Expo Montreal* em 1967. Este sistema combinava a projeção dezenas de imagens de filme em 35 mm e diapositivos (slides) sobre telas e objetos tridimensionais móveis dispostos em um espaço circunscrito. A apresentação, que durava aproximadamente 8 minutos e que exibia imagens e fotos relativas à vida industrial na República Tcheca da época, era controlada por circuitos de memória eletrônica que sincronizavam as projeções e moviam mecanicamente as telas e objetos em um autêntico balé cinematográfico.

Experiências semelhantes já haviam sido elaboradas por Svoboda em outras exposições mundiais. Em parceria com Alfred Radok, em 1958, foi criado para a *Expo Bruxelas* o espetáculo *Lanterna Magika*, um híbrido de teatro, filme e performance multimídia. No palco atores e músicos contracenam com as imagens, projetadas em telas que compõem o cenário cinético do espetáculo. Integrando o espaço real e o espaço visual das imagens projetadas, o espetáculo criava uma impressionante síntese entre a representação cênica e a filmográfica. Como afirma Boucher,

Laterna Magika propõe um diálogo entre a tela de projeção e o ator, numa verdadeira colagem audiovisual e cinética, de ordem multidisciplinar e multimídia.

¹⁶ NAIMARK, Michael. **What's Wrong with this Picture?** Presence and Abstraction in the Age of Cyberspace, IN: ASCOTT, Roy. **Consciousness Reframed: Art and Consciousness in the Post-biological Era.** Newport: University of Wales College, 1997. Consultado em <http://www.naimark.net/writing/wales.html> Acesso em 10 de maio de 2010.

¹⁷ *Polyvize* em tcheco.

Ele combina teatro, dança, música e projeção panorâmica de filmes e de slides em telas diferentes. O filme tem uma função dramática essencial para o trabalho, para além do meramente decorativo da imagem-movimento. Todos os elementos formam uma composição plástica cinética e dramática, em que se relacionam os atores com os intérpretes virtuais, o som ao vivo com a trilha sonora gravada¹⁸.

Estas duas referências de trabalhos antológicos, que utilizaram o recurso da multiprojeção de imagens, antecedem uma série de outras propostas em que o discurso audiovisual se baseia em procedimentos semelhantes. Como foi relatado no primeiro capítulo desta tese, é no contexto dos anos 1960 e 1970 que se encontra uma quantidade significativa de realizações em que a projeção simultânea de imagens permitia explorar as possibilidades estéticas a partir da justaposição, sobreposição e combinação de sons e imagens, priorizando a descontinuidade e enfatizando a materialidade do suporte. Estas experiências se valiam dos aparatos tecnológicos disponíveis na época, para se desenvolver formas originais de composição audiovisual, através destes recursos de multiprojeções.

2.3 PROJEÇÕES NO PRIMEIRO CINEMA: DUAS ABORDAGENS

É sob esta perspectiva do cinema expandido que são ressaltadas as maneiras não convencionais de exibição da imagem, modificando o comportamento da audiência em relação ao filme e à sua narrativa. O primeiro cinema, redescoberto e atualizado em sua dimensão epistemológica, passou a se constituir como um modelo de referência no estudo do cinema contemporâneo. Bellour (2008) observa que as recentes pesquisas sobre o cinema dos primeiros tempos se dão exatamente no momento em que as instalações de cinema e vídeo se tornaram recorrentes como práticas artísticas. Essa tendência no campo da história do cinema revelou, mais uma vez, a necessidade de se refletir sobre a variedade inumerável de cinemas possíveis em relação ao modelo clássico institucionalizado.

O cinema primitivo (THOMPSON, 1985), mais recentemente denominado primeiro cinema (GUNNING, 1994; COSTA, 1995), ou cinema de atrações

¹⁸ BOUCHER, Marc. **Josef Svoboda: le praticien émérite, scénographies et dispositifs**, consultado em <http://www.olats.org/pionniers/pp/svoboda/praticien.php>. Acesso em 10 de maio de 2010.

(GUNNING, 1994), caracteriza-se essencialmente por filmes que pretendiam exibir uma série de imagens em movimento, cativando a audiência essencialmente por seu poder de ilusionismo (GUNNING, 1994, p.57). Eram filmes que apresentavam elementos de um estilo cinematográfico que não tinha como objetivo primordial dar a ilusão de uma narrativa contínua (GUNNING, apud COSTA, 1995, p.48). Historicamente são apontadas duas fases distintas no contexto deste cinema dos primeiros anos: a dos filmes realizados entre 1895 a 1902, caracterizada pela produção de filmes de curta duração, compostas de um único plano; e a segunda, de 1903 a 1909, na qual se destacam os filmes produzidos com vários planos e elementos narrativos preliminares – cortes, elipses, *fades*, etc. (THOMPSON, 1985, p.159).

Duas abordagens, complementares naquilo que as diferencia, são pertinentes para a compreensão dos aspectos relativos à projeção das imagens e os fatores relacionados à situação na qual estes filmes eram exibidos. Ambas tratam a questão da projeção das imagens como fator preponderante para o entendimento dos modos de produção e os significados dos filmes do primeiro cinema.

Uma primeira abordagem parte do princípio de que os filmes eram produzidos com o intuito de serem compreendidos pelo espectador. Eram produtos de consumo para o lazer e por isso tenderiam a reproduzir ou adaptar modos de representação próprios das formas populares de cultura. Para isso se adequavam à arquitetura das salas de teatro dos *vaudevilles*, onde eram exibidos. A outra abordagem entende que esses filmes eram o resultado de um desenvolvimento de práticas, que experimentavam estratégias de produção para um meio de expressão ainda embrionário. As formas de exibição e a recepção dos filmes pelo espectador eram também aspectos não claramente convencionados, o que fazia com os realizadores experimentassem formas diversas de projeção.

2.3.1. Primeira abordagem

Partidário da primeira abordagem, Thompson (1985, p.158) considera que havia uma equivalência entre o público do teatro e o público do primeiro cinema, denominado por ele de cinema primitivo, e isso teria sido determinante para que se desenvolvessem formas de representação no cinema que buscassem semelhanças com as do teatro burlesco. Esta suposição parte da consideração de que o local de exibição destes filmes eram os *vaudevilles*, nos quais as salas onde aconteciam apresentações circenses,

musicais, esquetes de curta duração, num palco semelhante ao do teatro italiano tradicional, eram também utilizadas como salas de projeção. Nelas o espectador estaria acomodado em cadeiras, dispostas em fileiras e defronte a um palco e uma tela, no qual aconteciam os espetáculos e a exibição dos filmes.

Este aspecto seria preponderante para o desenvolvimento de um modo de se enquadrar a cena, buscando criar no interior da sala de exibição a mesma condição de recepção do público acostumado à dramaturgia teatral. O filme deveria ser assistido numa posição imóvel, frontal à tela e numa distância que permitisse ao espectador observar sob o mesmo campo focal toda a dimensão da imagem. Thompson (1985, p.158) afirma:

Como muitos historiadores têm observado, o cinema primitivo parte do princípio de que o espectador era equivalente à audiência numa plateia de teatro. A *mise-en-scène* imitava frequentemente as convenções teatrais e os atores se comportavam como se estivessem num palco. O enquadramento e a encenação colocava o espectador numa distância específica em relação ao espaço da ação. Dispositivos como campo e contra-campo, montagem de sequências, e elipses para elisão ou compressão do tempo não estavam convencionados. O espectador assistia ao filme inteiro numa mesma extensão de tempo, ou em blocos distintos de um único plano, intercalados por elipses ou sobreposições entre eles.

Se a construção visual do primeiro cinema não se baseava na codificação dos elementos narrativos, pelo próprio desconhecimento desse recurso, ela era resultante da elaboração do quadro a partir do ponto de vista (*point of view*) do cinegrafista. Este era o elemento ordenador, que determinava sob qual perspectiva visual o espaço cênico seria mostrado. A câmera assumia uma posição espacial específica, com a intenção de registrar, a partir desta referência topográfica, o que se sucedia no transcorrer da cena. Esta percepção espacial do que estava sendo filmado era determinada não só pela equivalência entre o que a câmera mostrava e o que o espectador via, mas também pelo modo como se organizava o plano no enquadramento. Nesse aspecto observa-se uma relação direta entre o modo como as imagens eram produzidas e as formas de exibição e recepção dos filmes nos *vaudevilles*.

Em sua maioria, os filmes produzidos até 1902 eram documentários ou filmes de atualidade. A filmagem se baseava na figura do cinegrafista que, operando o cinematógrafo ou equipamento similar sobre um tripé, registrava panorâmicas de locais

de interesse turístico, eventos ou acontecimentos públicos (PERSSON, 2003, p.48). Estes filmes são classificados como “the cameraman system of production” (STAIGER, 1985, p.116), por serem produzidos exatamente a partir do ponto de vista do cinegrafista, que era também o responsável pela escolha da cena, dos aspectos técnicos de sua produção (câmera, iluminação, lentes etc) e de sua montagem.

Os filmes de ficção eram em menor quantidade e se baseavam em adaptações dos típicos esquetes cômicos dos *vaudevilles*. Em exemplos como *The old maid in the Drawning Room* e *The Old Maid Having Her Picture Taken*, filmes da Edson de 1901, observa-se em um único plano uma situação burlesca vivida pelo personagem da babá feia e desajeitada, que desperta interesse no espectador exclusivamente pela sua caracterização, não acontecendo no filme nenhum desenrolar narrativo. Semelhantes aos espetáculos teatrais, ambos exibem em cena poucos atores, interpretando textos baseados em gags e carentes de *mise-en-scène*.

Em ambos os casos, o enquadramento era sempre aberto, observando a dimensão descritiva da cena e buscando compreender em um único plano a totalidade do acontecimento. O ângulo era frontal, relacionando o ponto de vista da câmera com o olhar do espectador, fazendo existir, portanto, uma correspondência entre esta operação de descrição audiovisual através câmera e o olhar do público que assistia ao filme nas salas dos *vaudevilles*. Era sob este ponto de vista, produzido pela câmera, que se enxergava e se dava significado à cena.

A consolidação do mercado de exibição de filmes ocorreu no final da primeira década de 1900 com a implantação dos *nickelodeons*, paradigma de exibição que evoluiu ainda nos anos de 1910 para as tradicionais salas de cinema, muitas delas com capacidade para centenas de espectadores. O princípio fundamental era a implantação de um grande número de espaços dedicados exclusivamente à exibição de filmes e a oferta de uma variedade de títulos que permitisse a circulação do produto em larga escala e periodicidade. O desenho arquitetônico destas salas assemelhava-se ao dos *vaudevilles*, o que favoreceu a consolidação deste modelo de exibição, no qual o público adquire um ingresso para assistir, sentado em uma cadeira, à projeção do filme em uma tela grande. Os filmes passaram a ter uma duração maior, incorporar várias sequências, aprimorar as características psicológicas dos personagens e aperfeiçoar a narrativa por meio do corte e da montagem. Os cineastas encontraram formas de resolver o efeito de

descontinuidade temporal e espacial que a montagem de vários planos poderia causar na compreensão do filme (THOMPSON, 1985). Isso contribuiu para o amadurecimento da linguagem cinematográfica e a standardização do modelo narrativo clássico. Tudo isso em benefício do entendimento da narrativa, pois o filme não poderia gerar dificuldades de compreensão para o espectador.

2.3.2. Segunda abordagem

A segunda abordagem considera que os filmes eram tentativas pioneiras de se constituir um modo próprio ou intrínseco de representação através da imagem em movimento. Eram práticas experimentais que, por guardarem diferenças em relação às outras linguagens, permitiam que seus realizadores buscassem modos de produção e exibição que melhor se adequassem às suas necessidades. Tais possibilidades eram intuídas de maneira empírica por parte dos diretores, na medida em que não havia sido ainda padronizada uma linguagem cinematográfica, nem mesmo formalizada uma forma única de exibir os filmes. Apesar de já apresentarem alguma intenção de contar uma história ou construir um sentido lógico a partir do desenrolar de uma ação, a análise destes filmes interessa aqui primeiramente por terem sido realizados num contexto de descoberta dos seus modos de produção e por se constituírem em fenômenos artísticos com características próprias.

Um filme em particular mostra a ambivalência que o modelo de produção do primeiro cinema revelava, tanto em sua tentativa de formalização da narrativa quanto em relação aos modos de exibição e projeção dos filmes nos *vaudevilles*. *Life of an American Fireman* (1903) de Edwin S. Porter é uma produção emblemática, pois está inserida no contexto do cinema de atrações, mas já apresenta elementos narrativos que a associa ao momento de consolidação do estilo clássico. O filme recria o procedimento de salvamento dos bombeiros, desde o alarme no quartel, passando pela corrida das carroças em alta velocidade pelas ruas da cidade, até o momento do resgate. Os planos, em sua maioria, descritivos e abertos, são apresentados como unidades de significação próprias e separados por *fade*. Uma determinada situação é exibida mais de uma vez, tratando a espacialidade e a temporalidade do filme como elementos dissociados.

No filme, a cena em que o bombeiro resgata a mulher e a criança do quarto em chamas é um exemplo do aspecto paradoxal presente em muitos dos filmes deste período. Por se tratarem de dois pontos de vista distintos, o primeiro de dentro do quarto

e o segundo do lado de fora do prédio, o resgate é mostrado duas vezes. É nítido que as duas sequências do filme foram realizadas em momentos distintos e conseqüentemente encenadas mais de uma vez pelos atores. A elaboração do ponto de vista que organiza a cena é arbitrada pela consciência que o cineasta adquiriu a partir do modo de exibição que o filme teria. As sequências deveriam ser mostradas como unidades separadas, autossuficientes em cada plano, suprimindo a subordinação e considerando a contigüidade entre as imagens. Naquele momento, obviamente, a continuidade ainda não havia sido desenvolvida como um elemento narrativo, porém a descontinuidade do processo de produção da imagem já era utilizada como metodologia de representação.

Noel Burch considera que o filme de Porter apresenta uma ambivalência, por tentar transpor para o cinema um cruzamento entre as características narrativas do teatro burguês – sua linearidade e continuidade – e o que ele definia por Modo de Representação Primitivo (MRP), relativo às formas de expressão populares, próprias do teatro burlesco e do *vaudeville*. Para ele, o cinema teria se tornado clássico quando desenvolveu formas de exprimir as características do teatro burguês utilizando seus próprios códigos, constituindo um espaço-tempo diegético envolvente (BURCH, apud COSTA, 1945, p.49). *Life of an American Fireman* tanto apresenta elementos visuais que se acomodam em uma composição típica do primeiro cinema como também sugere traços de um filme baseado no sistema de continuidade. Na sua tentativa de descrever a situação prosaica de um resgate, mesclando concepções dramatúrgicas do teatro e os elementos tecnológicos de produção da imagem, Porter revela as propriedades ambíguas de um cinema que ainda estava sendo forjado e, portanto, se mostrava aberto ao exercício da invenção.

Tal qual o filme de Porter, outras produções do mesmo período revelam procedimentos originais em relação às formas de elaboração da narrativa e à maneira como a projeção da imagem contribuía para a estruturação dos filmes. Arlindo Machado observa que muitos dos filmes daquela época não vinham fechados em uma montagem definitiva e que tanto o exibidor quanto o produtor poderiam de alguma forma interferir na versão que seria projetada. Estes artificios eram desenvolvidos durante a produção dos filmes, para que o desfecho dos enredos pudesse ser compreendido pelos espectadores, considerando a maneira específica com que seriam projetados. Ele ressalta:

Durante as primeiras décadas de existência do cinema, a projeção podia ser realizada em várias telas em vez de uma só, ou então vários projetores diferentes podiam ser apontados para a mesma tela, em *front projection* ou *back projection*, de modo que possibilitassem efeitos de fusão, superposição, janelas simultâneas e inserção de uma imagem dentro de outra (MACHADO, 2008, p.67).

Essa possibilidade de experimentar, devido à inexistência de um modelo padronizado para se realizar os filmes, permitiu a produção de obras que subvertiam a necessidade da projeção em uma única tela, como era comum nos espaços dos *vaudevilles*. Na exibição de alguns filmes eram utilizados dois projetores para que, através da sobreposição das imagens, pudesse ser inserida dentro de um plano uma outra sequência, em favorecimento da compreensão do desenrolar da história. Era o caso de *Falsely Accused*, de Billy Blitzer (1907), cuja história culmina com uma sequência no tribunal do júri onde estava sendo julgado um assassinato. Nesta sequência temos na própria *mise-en-scène* do filme a exibição de um outro filme, que seria exibido como prova da inocência da ré. Devido às limitações técnicas que dificultavam inserir uma imagem na outra, o diretor optou por simular essa sobreposição, projetando uma imagem sobre a outra no momento de sua exibição. Assim, o que se vê nas cópias remanescentes é uma sequência em que os personagens na corte olham para uma tela vazia, como se ali estivesse sendo mostrada alguma coisa. Em uma sequência separada, tinham-se então as imagens do segundo filme, que supostamente estaria sendo assistido na sequência anterior. Na combinação dos dois quadros no momento da exibição, o espectador compreenderia que as sequências se complementariam, favorecendo a unidade narrativa e criando a ilusão de verossimilhança no espaço-tempo ficcional.

Não é redundante lembrar que a história do cinema registra nesse período as inúmeras experiências com aparatos de projeção de imagens. O cinema despertava o interesse pela sua capacidade de representação da visualidade e do movimento. Uma das primeiras máquinas que permitia ao público assistir a filmes de curta duração foi o quinetoscópio, inventado por Thomas Edson em 1892. Tendo o formato de uma caixa de madeira de aproximadamente 1 metro de altura, o equipamento continha uma película serpenteada em roldanas que, acionada com a inserção de uma moeda, exibia imagens para um único espectador, através de em um visor binocular.

Outro aparato de projeção, o *Cineorama* foi um dos mais impressionantes empreendimentos apresentados na Exposição Universal de Paris em 1900. Patentado

por Raoul Grimoin-Sanson em 1897, este mecanismo exibia, em uma tela de 360 graus, imagens geradas a partir de dez projetores de filmes produzidos em película de 70 mm e coloridos a mão, com cenas realizadas em uma viagem de balão. A magnitude do projeto e sua complexa tecnologia comprometeram o sucesso do empreendimento. Como relata Tom Gunning, “o Cineorama nunca foi realmente aberto, devido às preocupações com incêndio e segurança, especialmente depois de um projetorista ter desmaiado com o calor intenso gerado pelos projetores durante um ensaio”¹⁹. Na mesma exposição, os irmãos Lumière, interessados em revelar as qualidades do recém-inventado cinematógrafo, criaram uma versão do equipamento para projeção em grandes dimensões. Instalada no Festival Hall of the Galerie des Machines, a tela tinha 21 metros de largura por 18 metros de altura e era feita para permitir que as imagens pudessem ser vistas dos dois lados da superfície.

Produzidos num período que antecede à própria adoção do modelo narrativo clássico como prática hegemônica do uso da linguagem na indústria audiovisual do século XX, estes filmes são fruto do interesse de realizadores envolvidos na invenção e descoberta de modos particulares para se criar imagens em movimento a partir do recém-inventado aparato cinematográfico.

2.4 MULTIPROJEÇÕES NA ARTE CONTEMPORÂNEA

Como ressalta Michael Newman (2010, p. 88), não é difícil perceber uma relação entre as práticas do primeiro cinema e as experiências do cinema expandido nos dias de hoje. Da mesma forma que os cineastas daquela época exercitavam meios originais de produção e exibição dos filmes, os artistas contemporâneos que utilizam a tecnologia digital na composição de suas obras estão interessados na elaboração de filmes que explorem modos narrativos em consonância com as possibilidades da projeção em mais de uma tela. Nos trabalhos de Eija-Liisa Ahtila, Pedro Costa, Rosangela Rennó e David Claerbout, para citar apenas aqueles cujas obras servem de referência para as análises propostas a seguir, a exibição em multiprojeções estabelece

¹⁹ (The Vienna avant-garde early cinema. Consultado em http://www.sixpackfilm.com/archive/veranstaltung/festivals/earlycinema/symposion/symposion_gunning.html. Acesso em novembro de 2010.

outra ordem de orientação temporal da narrativa, exigindo uma percepção diferenciada do espectador. As imagens demandam uma atenção que seja capaz de confluir os elementos audiovisuais dispostos na projeção, orientados pela composição espacial do ambiente e pela articulação que está proposta nos segmentos do filme. Ao contrário da continuidade, que determina uma sequência narrativa específica, uma previsibilidade de causa e efeito entre um plano e outro, numa instalação audiovisual com multiprojeções essa ordenação é fragmentada. A simultaneidade das projeções solicita uma combinação de complementaridade entre as imagens, que se estabelece de forma variada e com características distintas.

Eija-Liisa Ahtila, artista finlandesa que desde os anos 1990 vem realizando filmeinstalações, explora a possibilidade da projeção em várias telas simultâneas, para criar uma experiência sinestésica para seus filmes. Ela considera que numa filmeinstalação seja possível estabelecer conexões entre as imagens, os sons, o ritmo, os personagens e o texto, usando-os como uma abordagem original para construir a narrativa²⁰. O plano sensorial dos elementos audiovisuais se estende para o espaço da exibição, integrando o espectador aos recursos cenográficos da projeção. Os filmes da artista são projetados em ambientes reservados, salas com duas, três ou quatro telas, organizadas de forma a compor a relação entre as imagens e orientar o espectador.

Um de seus trabalhos mais conhecidos é *House* (2002), apresentado na retrospectiva dedicada à artista no museu *Jeau de Paume* de Paris em 2008. Composta por três telas montadas uma ao lado da outra, com uma distância aproximada de 2 metros entre elas e anguladas entre si em aproximadamente 45 graus, esta filmeinstalação exibe um dos episódios de *Love is a Treasure*, longa-metragem realizado em 2002. No espaço da instalação o filme é exibido de forma a decompor a montagem feita para uma única tela, em seu formato *single channel*, para uma narrativa que se articula em três projeções. Trata-se do mesmo roteiro e das mesmas imagens, convertidas para uma exibição em que as sequências da montagem original do filme estão agora dispostas paralelamente na instalação, criando uma simultaneidade entre uma projeção e outra. Este paralelismo dos três campos de imagem cria outras relações sonoras e visuais para o filme, estimulando o espectador a perceber a narrativa decorrente dessa combinação temporal e espacial das projeções na instalação.

²⁰ Entrevista com a artista publicada em <http://www.28bienalsaopaulo.org.br/participante/eija-liisa-ahtila>. Acesso em 25 de novembro de 2010.

O filme, narrado em primeira pessoa, conta a história de uma mulher abalada por uma crise psicótica, tendo a sua percepção do ambiente doméstico cada vez mais afetada. Como a própria artista relata, “utilizei diferentes efeitos especiais nesta obra para representar o avanço de sua doença e o colapso da ordem habitual em sua vida. Tentei contrapor ambientes realistas e lógicos às situações imaginárias e inusitadas”²¹. Como exemplo há o instante em que a personagem alça voo e passeia flutuando lentamente no jardim da casa, ou mesmo o momento em que a imagem de uma vaca, exibida em um televisor, torna-se real e esta passa a caminhar dentro da casa.



House (2002), de Eija-Liisa Ahtila.

A história contada em *House* (2002) adapta-se à decupagem proposta para a exibição em tríptico na filmeinstalação, ressaltando ainda mais o próprio estranhamento e angústia vivida pela personagem. A representação da aparência realista dos fatos é subvertida pelas situações surrealistas a que se refere a artista e desarticulada pela projeção em três telas. Não há uma ordem sequencial ou subordinativa que determina com rigor a montagem do filme. A ambiguidade que está presente na narrativa em sua versão para exibição em uma tela fica ainda mais evidente quando transposta para a filmeinstalação.

²¹ idem

Minino macho, minino fêmea (2006) é também uma transposição para o formato de filmeinstalação de um longa-metragem – no caso, *No quarto de Vanda* (2002), do cineasta português Pedro Costa. Nessa obra, o artista preserva as características naturalistas presentes na narrativa do filme, mas extrai todos os traços e peculiaridades que compõem os personagens, os quais conferiam na versão original os aspectos mais próprios de um filme de ficção. O mesmo ambiente de degradação, abandono e decadência estão na versão para filmeinstalação, mas a identidade dos personagens, seus diálogos e os fatos ou acontecimentos mais descritivos de suas rotinas não estão evidenciados. Na projeção em duas telas, que transcorre por aproximadamente 35 minutos, está a atmosfera realista e documental que caracteriza sua cinematografia. Filmado na periferia de Lisboa, a câmera está inserida no ambiente das ruelas, becos e interiores das casas deterioradas e mal conservadas. Coabitando estes espaços, integrado ao cotidiano e à pobreza de seus habitantes, Pedro Costa cria imagens identificadas diretamente com a temporalidade e a atmosfera melancólica do bairro.

As duas telas exibem planos fixos e de longa duração, associando situações distintas que se relacionam no contexto da projeção, revelando em sincronia vários momentos daquela realidade compartilhada por seus habitantes. Em uma das sequências, assiste-se em uma das telas a um grupo de três ou quatro pessoas que aquecem uma grande panela em uma fogueira, acesa no meio de uma rua estreita. Na outra tela, dois homens estão deitados, em silêncio, no chão de um quarto parcialmente iluminado. As duas imagens duram cerca de três ou quatro minutos, sendo substituídas por outras duas e assim sucessivamente, em tempos distintos do corte, não existindo uma simultaneidade ou um ritmo pré-definido para esta edição.

A filmeinstalação de Pedro Costa exige uma audiência que aceite este prolongamento da experiência do olhar, buscando se integrar ao tempo da imagem. Esta distensão apaga qualquer motivação espetacular da narrativa, propondo, ao contrário, uma representação direta de um instante da realidade, aparentemente simplificado de sentido dramático. É possível assistir parcialmente ao filme, não se dedicando a todo o tempo de sua projeção, pois este não está determinado por uma objetividade da narrativa e nem tampouco conduz para um desfecho ou conclusão, não apresentando nem mesmo um início ou fim de exibição. Mas uma contemplação mais demorada contribui para a compreensão da densidade do sentido do filme e aproxima o espectador da proposta do cineasta, compartilhando com este a identificação pelo que a imagem

traz de mais potente, em sua sensibilidade documental e apuro estético da direção de fotografia.

O recurso de tela dupla, em que a projeção cria um sentido único para a narrativa do filme, foi utilizado por Rosângela Rennó em *Espelho Diário* (2001). Neste trabalho a artista protagoniza o papel de várias personagens distintas, todas elas chamadas Rosângela, e em primeira pessoa narra os pensamentos e impressões da alma feminina. O texto, de autoria de Alicia Penna, é elaborado como um mosaico de referências sobre os estereótipos femininos. Elas são a cozinheira, a professora, a solteira, a passageira, a telefonista, a consumidora, a vizinha, a golpista, a mãe, a empresária, enfim, dezenas de “categorias”, expressão usada pelas próprias autoras no livro de mesmo nome (RENNÓ e PENNA, 2009). Sem ser, entretanto, repetitivo ou reducionista, o perfil destas mulheres é construído como uma trama de identidades, em falas intercaladas na narrativa do vídeo, que se intensificam e se avolumam pela sua densidade literária e pela contiguidade das duas telas.



Espelho Diário (2001), de Rosângela Rennó.

Fotógrafa de formação e com uma trajetória consagrada no contexto da arte contemporânea brasileira, Rosângela não deixa de lado nesta experiência videográfica suas referências. Cumprindo uma tradição fotográfica de enquadrar seus personagens de

forma estática e com planos bem ajustados, a artista imprime ao *Espelho Diário* um forte acento documentarista. As falas são ditas em tom confessional, com a artista olhando diretamente para a câmera e conseqüentemente para o público, que assume no espaço da instalação um papel de coadjuvante. A montagem angulada das duas telas cria para o espectador a possibilidade de estabelecer comparações entre as falas das personagens, que se alternam na imagem projetada paralelamente. Por vezes estas imagens se duplicam como em um espelho, por outras elas se diferenciam, compondo dois campos visuais distintos, mas guardando relações e significados entre elas.

Com um total de 121 minutos de duração, o fluxo narrativo do filme é demarcado pela participação passageira das 133 personagens interpretadas por Rosângela. A história é capitulada com a inscrição aleatória na tela dos dias do ano, marcação que confere certo ritmo à sucessão dos depoimentos. Esta estrutura narrativa fracionada intensifica a ambigüidade do texto e solicita do espectador uma recepção colaborativa, na medida em que a interpretação da obra depende da justaposição dos dois campos visuais distinguidos nas duas telas. Dominique Paini (2008, p.31) observa que “filmeinstalações permitem ao público realizar zooms ou travellings, desacelerar as imagens, pois sua presença é ativa”. O visitante determina o tempo de sua assistência, observa para qual tela irá olhar, escolhe seu próprio ritmo de permanência diante das imagens. No momento da exibição, onde o filme se efetiva na combinação das imagens, acontece também uma montagem complementar realizada pelo o espectador.

Nesta perspectiva, a obra de David Claerbout merece destaque, mesmo considerando que seus filmes, especialmente os da série *Sections of a Happy Moment*, sejam constituídos de planos estáticos e projetados em uma única tela. Trabalhando com unidades elementares da linguagem, o artista propõe uma complexa descontinuidade narrativa, gerando em sua projeção um efeito semelhante ao das multiprojeções. É o caso de *The algers – Sections of a happy moment* (2008). O filme descreve, por meio de uma sequência de planos estáticos, a cena de um grupo de pessoas, numa quadra de futebol, em um bairro da Algéria, no momento em que um homem alimenta gaivotas que sobrevoam o local. Apresentada em forma de filmeinstalação, a obra é exibida em uma sala escura, numa tela de aproximadamente 15 metros quadrados, com duração total de 37:10 minutos, durante os quais são projetadas 223 fotografias, com uma permanência de dez segundos para cada imagem. À medida que se assiste à série de planos fotográficos que se sucedem durante a exibição, percebe-se que se trata do

mesmo instante, mostrado a partir de um ponto de vista, enquadramento e ângulo diferentes, que se altera a cada imagem projetada.

Mas o que faz uma única cena, um único instantâneo de certo momento prosaico, ter a densidade de uma narrativa audiovisual prolixa, para aquele espectador que se dispõe a observar detidamente cada plano da exibição?

Tanto na fotografia como no cinema, o *viewfinder* (visor) da câmera é o aparato de construção espacial do enquadramento da imagem. Ao delimitar o espaço da representação, a câmera faz corresponder o seu posicionamento ao do observador que visualiza a cena. No cinema, especificamente, a dinâmica desse ponto de vista permite ao espectador ver o que está acontecendo sob ângulos distintos, inserindo-o no jogo narrativo. Está a serviço da ação, da sucessão de fatos que transcorrem à medida que os planos são combinados na montagem, sugerindo uma continuação dos fatos num tempo e espaço específicos.

O modo como a cena é enquadrada especifica a tipologia do plano e define as características dessa delimitação. O observador pode ser tanto o personagem, representado por um ator, assumindo assim a posição em primeira pessoa de uma câmera subjetiva, quanto um narrador ubíquo, que em terceira pessoa acompanha a sucessão de acontecimentos que se desenrolam na ação cinematográfica. Esse campo de visão, delimitado pelo aparato cinematográfico, organiza a composição espacial dos elementos da narrativa e estabelece recortes formais, plásticos, do ambiente, seja ele capturado da realidade ou representado artificialmente, em um cenário ou set de filmagem.

O filme de Claerbout segue aparentemente o princípio da decupagem cinematográfica, trabalhando a representação a partir do ponto de vista da câmera e da ordenação contígua dos planos. Sua câmera revela um fragmento da realidade, descrevendo a cena com a mesma dinâmica de um filme estruturado a partir de uma narrativa clássica. Associa os planos, que variam do mais fechado (plano detalhe e close-up) ao mais aberto (plano conjunto e geral), modificando o ângulo e o enquadramento, combinando-os segundo uma continuidade fundada na descrição espacial em que estão inseridos os elementos da cena (os jogadores, as crianças, as casas, os muros e os demais personagens que observam as gaivotas). Porém, ao perceber que se trata do mesmo instante *congelado* da realidade, sob pontos de vista,



Frames de *The algers – Sections of a happy moment* (2008),
de David Claerbout.

ângulos e planos distintos, o espectador passa a indagar sobre a maneira como aquela cena foi realizada. Permanece em suspensão, já que não ocorre uma sucessão do tempo e a ação não se transcorre para uma conclusão ou desfecho desconhecido.

A obra é metalinguística, pois a narrativa remete ao próprio código de sua composição fundamental: a imagem e o ponto de vista sob a qual foi constituída. A sucessão primordial que determina a sequência dos planos e elabora o encadeamento dos fatos na narrativa clássica, criando a impressão de continuidade temporal e espacial, não se realiza efetivamente no filme de Claerbout. A combinação de planos que o artista dedica para descrever o ponto de vista de cada um dos personagens desconstrói a lógica da sucessão temporal para propor outra lógica: a da compactação do espaço/tempo em centenas de fragmentos, que se constituem dos muitos pontos de vista que escrutina a cena. Estes pontos de vista circundam assimetricamente cada um dos personagens escolhidos, num movimento de aproximação e afastamento, ora mais distante, descrevendo a dimensão do espaço, ora mais próximo, se ocupando do detalhe. Em cada uma destas sequências, nas quais os personagens são apresentados, experimentamos novamente a sensação de ver o mesmo instante, mas de um ângulo ou enquadramento diferente.

O tempo em suspensão, interrompido pela fotografia, ganha movimento imposto pela mudança das imagens ao serem projetadas, nos fazendo imergir para uma dimensão sincrônica, conduzida pela fluidez da sequência dos planos e migrando lentamente nosso olhar de um ponto de vista para outro. Essa compactação, provocada pelos 223 planos do mesmo instante, renova a experiência visual, fazendo o espectador contemplar a mesma cena como se tratasse de algo novo, primeiro. Como se a percepção voltasse, a cada imagem projetada, para o instante em que se dá essa compreensão da cena e da ação descrita por ela, só que somado ao conhecimento que já tenho da mesma, sob os pontos de vista diferentes, experimentados nos planos anteriores.

Realizado com um sofisticado recurso tecnológico, em que a imagem é construída digitalmente, inserindo os personagens na cena e configurando os vários recortes dos 223 planos que compõem o filme, a produção da imagem passou por três etapas distintas. A primeira foi a da realização da fotografia no ambiente externo, que serviu de cenário para a composição. A quadra de futebol e seu entorno foi fotografada

a partir de dezenas de pontos de vista diferentes, utilizando para isso várias câmeras, a fim de se obter planos distintos de um mesmo instante. Outra etapa foi realizada em estúdio, no qual os personagens foram fotografados em posições e enquadramento previamente estudados para que suas poses e posições pudessem ser associadas com a topografia do ambiente fotografado que serviu de *background* como cenário. A terceira etapa se deu integralmente utilizando o computador, no qual estes personagens foram introduzidos nas imagens, sendo posteriormente a decupagem elaborada para criar a sucessão lógica dos vários planos e para que o efeito cinematográfico possa ter sido obtido na projeção, provocado pela sucessiva mudança do ponto de vista.

2.5. MONTAGEM ESPACIAL E INTERATIVIDADE

Como observado na análise das obras citadas anteriormente, o cinema expandido cria justaposições das imagens, propiciando combinações e significações que se dão efetivamente no contexto da projeção. A exibição, ocorrendo em várias telas simultaneamente, define aspectos determinantes para a estrutura narrativa e a maneira como ela é assimilada e interpretada pelo espectador. Ao contrário de um filme em que a montagem predetermina a ordem dos planos e da articulação subordinada entre eles, as filmeinstalações, em que a projeção é realizada em mais de uma tela, exigem uma operação cognitiva de remontagem da ordem das sequências.

Lev Manovich utiliza o termo *spatial montage* (montagem espacial) para classificar esta forma de composição narrativa. Ele observa que, diferentemente da montagem temporal do cinema tradicional, a montagem espacial permite organizar o padrão sequencial das imagens em outra ordem. Ele afirma que “a justaposição em si obviamente não resulta em montagem; é necessário que o realizador construa a lógica que determina quais imagens aparecem juntas, e qual tipo de relação se estabelece entre uma e outra” (MANOVICH, 2001, p.322).

A montagem espacial é uma das características mais frequentes no contexto da produção audiovisual contemporânea que utiliza recursos interativos. Estes permitem ao artista e ao espectador uma permutabilidade entre os repertórios de codificação e decodificação da linguagem que formalizam a obra. Uma filmeinstalação interativa

viabiliza a interação com o espectador, fazendo com que este intervenha diretamente sobre a própria estrutura de composição da narrativa, sendo possível determinar, dentro de uma vasta gama de possibilidades previstas, uma maneira particular de articulação e combinação dos elementos significantes.

Nos anos 1980, Jeffrey Shaw desenvolveu uma série de trabalhos definidos genericamente como *viewing windows* (janelas de visualização). Nelas, o artista disponibilizava fragmentos de imagens, que incitavam o espectador a desvendá-las usando recursos interativos. Sua investigação passa a formular estratégias pelas quais o usuário possa, segundo Erkki Huhtamo (1996, p.251) “penetrar através da tela, se tornando um ativo participante da imagem”. Este foi o caso da instalação multimídia *Inventer la Terre* (1986), produzida pelo centro de ciência do *La Villette* em Paris. Através de uma espécie de periscópio, em forma de uma coluna cromada, o espectador visualizava imagens do próprio local. Sobre elas eram projetadas, como miragens flutuando no espaço, outras imagens de mitos da criação do universo descritos por diversas culturas. Estas imagens, geradas por computadores, poderiam ser animadas pelo usuário ao acionar botões em seu periscópio.

Em outra obra, *Place's Ruhr* (2000), Jeffrey Shaw recria uma situação de imersão semelhante aos panoramas²² do século XIX. Imagens fotográficas e videográficas de localidades pitorescas da cidade de Ruhr na Alemanha são geradas por um computador e projetadas sobre uma tela cilíndrica com cerca de 360 graus, 2 metros de altura e 9 metros de diâmetro. Do centro deste cenário, sobre uma plataforma giratória, o espectador vê as imagens e controla a sua rotação com uma espécie de guidom, que o permite interferir nas cenas, avançando, recuando, virando para os lados, como se se deslocasse virtualmente no espaço determinado pela topografia sugerida pelas imagens. O próprio artista ressalta que “o espectador não é somente um consumidor em um mausoléu de objetos, mais do que isso, é um viajante e descobridor em um espaço oculto de informação visual e auditiva. Nesta dimensão temporal, a arte interativa é, a cada momento, reestruturada e recriada pela atividade dos espectadores” (SHAW apud LOVEJOY, 1997, p.202).

²² Como define André Parente (1999, p.61), estes panoramas eram uma espécie de “pintura mural construída num espaço cilíndrico em torno de uma plataforma central, de onde os espectadores podiam se maravilhar (...) com uma representação monumental da natureza ou da história”.

Em relação a este princípio de interação elaborado por Shaw, Anne-Marie Duguet²³ considera que ele requer a confrontação de dois impulsos diferentes por parte do espectador: o da exploração de um ambiente imagético virtual e o da necessidade de controlá-lo, manipulando o dispositivo e tomando decisões. O que possibilita esta mediação entre a imagem e a experiência real são as interfaces, entendidas aqui como meio ou canal de mediação entre o espectador e o conjunto de possibilidades combinatórias das imagens e sons disponibilizados no sistema. Mais do que ser um elemento técnico, as interfaces são parte intrínseca da obra, com suas próprias qualidades plásticas e visuais.

Tall Ships (1992), de Gary Hill, é outro exemplo de como o espectador e as imagens podem se integrar, mesmo em um ambiente neutro e sem referências cenográficas. Imagine-se entrando num longo corredor escuro, em que a única luz provém de pontos luminosos projetados a meia-altura nas paredes. À medida que o espectador se aproxima, nota-se que esses pontos de luz são imagens de pessoas que passam a caminhar em sua direção. Num determinado momento, a imagem desse personagem e o observador se encontram à proximidade de um toque.

A experiência de mediação entre o espectador e a imagem é organizada por Hill, de maneira que a simulação de um encontro casual só ocorre se o primeiro o assim desejar, já que a ação do espectador dentro do corredor é que determina alteração da imagem. Se há a intenção do encontro, a imagem responde fazendo com que o personagem projetado também se aproxime. Se há uma recusa, isto é, o espectador não se aventura a prosseguir e recua, o mesmo gesto será repetido pelo personagem, que também não se aproximará. O corpo em trânsito pelo ambiente se torna o próprio elemento desencadeador das articulações audiovisuais. Sua atitude pode ser decodificada e alterar a ordem ou a sequência da exibição. Nestes casos, mais do que a casualidade da ação de estar circulando pelo ambiente, o espectador é solicitado como agente, que integra e transforma a própria estrutura do discurso audiovisual.

Tall Ships (1992) foi produzida utilizando uma tecnologia já obsoleta, mas que no contexto de sua produção permitia criar essa dinâmica entre o espectador e a imagem. A obra utilizava 16 canais de *laserdisc*, 16 monitores de vídeo com lentes de

²³ Citado por FERNANDEZ, Maria and PENNY, Simon. **Reviews - Jeffrey Shaw - A Users Manual**. From *Expanded Cinema to Virtual Reality*, publicado em *Leonardo Electronic Almanac*, July 16, 1998, Volume 6, Number 6 (www.mitpress.mit.edu). Acesso em abril de 2010.

projeção e um computador controlando os sensores interativos, que acionam as projeções específicas para cada posição do corpo no cenário. Este projeto interativo de Hill contou com a participação do técnico Dave Jones, que desenvolveu uma série de sincronizadores de *laserdiscs*, que permitiam controlar as imagens, selecionando-as de acordo com as informações emitidas pelos sensores ao serem acionados pela presença do espectador.

A instalação de Hill é como uma metáfora que representa uma característica bastante própria das obras interativas, que é a de ser afetada, alterada pela ação do espectador, ao se deslocar pelo ambiente. Neste caso, a própria luz que se intensifica à medida que a imagem é acionada, tornando-se passível de ser percebida, só se constitui como tal quando se dá o efetivo ato de agenciamento do processo. Sem o espectador, o sujeito da ação, não se concretiza o evento, nem tampouco se define a luminância da imagem.

A possibilidade de interferir diretamente sobre a escolha das imagens e sequências que são exibidas nestas instalações ressalta a relevância que a definição de montagem espacial apresenta em obras interativas. Essa capacidade de intervir sobre a ordem das sequências e conferir um procedimento original para o encadeamento das imagens, distingue o sentido de agenciamento que o espectador experimenta. Suas ações, pelo deslocamento no espaço da exibição ou pela operação de um sistema que controla as imagens, interferem na estrutura da narrativa audiovisual, lhe conferindo um status de “*iterator*” (MURRAY, 2003, p.149). O termo aqui deve ser entendido como aquele espectador que pode atuar ou interagir dentro de um rol de possibilidades estabelecidas pelo autor original.

Neste sentido, a narrativa audiovisual em ambientes interativos é resultado de uma proposição formulada por um autor, que fornece a seleção de imagens e possíveis combinações que podem ser estabelecidas. Como ressalta Arlindo Machado (1996, p.180) “o texto audiovisual já não é mais a marca de um sujeito (visto que o sujeito que o realiza é um outro: o espectador-usuário)”. A partir deste paradigma, que organiza um conjunto de possibilidades narrativas, o *iterator* estabelece suas escolhas e elabora sua ordenação particular dos elementos.

2.6. PROJETANDO EM TEMPO REAL

Criar imagens e sons em tempo real, elaborando formas originais de discurso é um dos campos de experimentação propostos pelos artistas contemporâneos, com o intuito de explorar outras formas de narrativa audiovisual. Os pressupostos são as imagens ao vivo e os recursos tecnológicos de edição e projeção em um ambiente de exibição cinematográfico – a sala de cinema, o palco italiano ou até mesmo a pista de dança e o palco aberto de um show de música pop ou eletrônica.

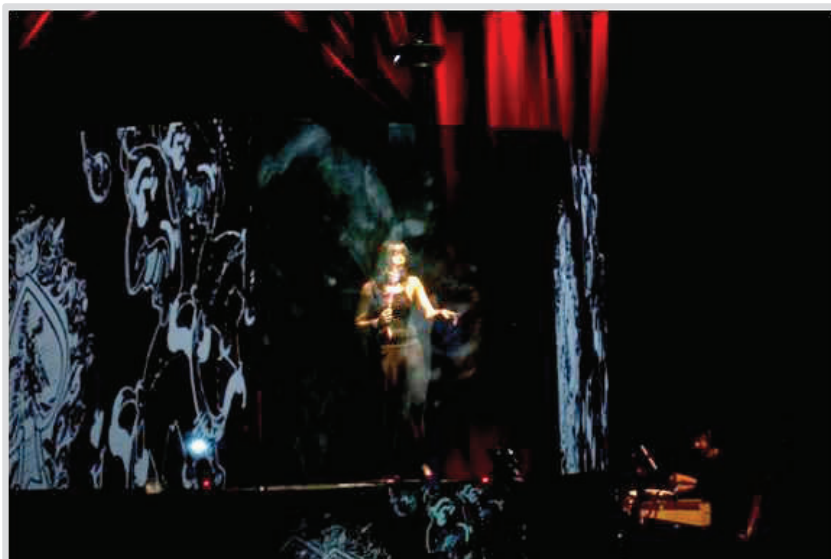
Não há uma fórmula ou um modelo pré-definido que caracterize os projetos que são desenvolvidos nestas circunstâncias. As propostas incluem edição ao vivo de imagens a partir de uma base sonora; interferências digitais sobre elas; criação de narrativas por meio da composição e justaposição de cenas; exibição simultânea de várias fontes de imagens; transmissão em tempo real em sincronia com material pré-gravado; performances coreográficas associadas a projeções, entre outras. O terreno é vasto e recentemente descoberto, o que amplia as possibilidades de exploração e as fronteiras com as outras artes de palco, como as *live arts* e as performances.

Nos anos 1960, o acesso à tecnologia do vídeo e o próprio desenvolvimento de novas ferramentas de composição da imagem eletrônica enfatizaram a presença desses meios no contexto da produção audiovisual daquela época. Em *Hello!*, registro de uma performance desenvolvida por Allan Kaprow para o programa *The Medium is the Medium*, o artista utilizava de maneira original a possibilidade de criar mecanismos de inter-relação entre usuários localizados em regiões distintas. Ao distribuir 27 monitores de TV em quatro espaços — um hospital, uma biblioteca, um aeroporto e o Instituto de Tecnologia de Massachusetts, na região de Boston e Cambridge —, o artista promoveu um circuito de intercomunicação entre os espectadores por meio de cinco câmeras. No estúdio da WGBH, Kaprow selecionava os sinais da transmissão e os reenviava ao circuito, criando uma cadeia de comunicação independente. Permitia, assim, que os usuários se comunicassem entre si, estabelecendo um contato multidirecional. A ubiquidade gerada pelos mecanismos de transmissão em tempo real das imagens criava, nesse trabalho, uma noção de espacialidade e temporalidade absolutamente inusitada, construída e vivenciada exclusivamente no ambiente tecnológico do meio eletrônico.

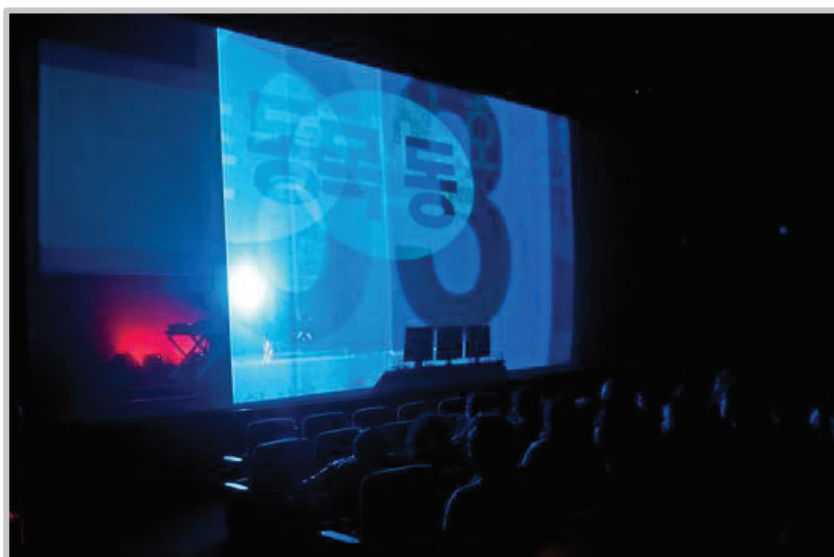
Nam June Paik foi o mais renomado artista da geração de Kaprow que se interessou pela possibilidade de operar a imagem em tempo real. As pesquisas de Paik com o sinal eletrônico da imagem da TV levaram-no a desenvolver, em 1970, em parceria com o engenheiro Suya Abe, um equipamento que possibilitava interferir em imagens e gerá-las por meio de impulsos eletrônicos. Tratava-se de um equipamento de teclados e botões que alterava os sinais de luminância, cor e saturação do aparelho de TV. Esse sintetizador de vídeo, denominado ironicamente de *The Ultimate Machine*, permitia ao artista elaborar as suas próprias imagens, sem o advento de uma câmera.

Já na década de 1980, a videoartista americana Kit Fitzgerald realizou uma série de performances combinando no palco música e projeção de imagens de vídeo, sintetizadas em tempo real. A proposta era compor uma espécie de narrativa audiovisual com imagens pré-gravadas, desenhos e interferências eletrônicas empregando o hardware Quantel Paintbox, equipamento muito utilizado à época para gerar efeitos e interferências gráficas eletrônicas. Ao operar vários sinais de vídeo provenientes de players U-matic, a artista compunha as imagens por meio de um *switcher* que a permitia recortar, fundir, abrir *wipes* e desenhar sobre elas. O princípio era o mesmo das performances audiovisuais dos dias de hoje, porém, naquela época, obviamente não havia a tecnologia digital de arquivos e composição de imagens, tornando todo o processo muito mais artesanal.

A popularização dos shows de rock e a necessidade de criar atrativos além da própria presença da banda no palco transformaram esses espetáculos em eventos audiovisuais. Em 1992, a turnê *Zoo TV*, do U2, apresentou uma incrível cenografia de telas e monitores, com imagens editadas ao vivo e mescladas às próprias imagens dos músicos no palco. Projeto dirigido por Kevin Godley, *Zoo TV* impressionava pelo impacto causado pela presença de dezenas de aparelhos de TV e *videowalls*, que transmitiam simultaneamente imagens de vídeo relacionadas às canções que eram apresentadas no palco — naquela época, os projetores de vídeo ainda eram precários e não suportavam projeções em larga escala com boa definição e luminosidade, e tampouco existia a tecnologia de LEDs, telas que são hoje amplamente utilizadas para esses fins (os melhores exemplos disso foram os espetáculos *Vertigo*, do mesmo U2, em 2005, e *The Blond Ambition Tour*, de Madonna, em 2006).



A Place Where no Cars Go (2007), de Eder Santos.



Particle (2009), do D-Fuse.

O surgimento dos VJs definiu mais claramente a proposta das performances ao vivo, combinando música eletrônica e imagens de vídeo. Eles emergem no contexto dos anos 1990 em festas e shows como um dos fenômenos mais populares da cultura digital. Aliás, digital é a palavra-chave para se entender como e por que essa prática passou a dominar o cenário artístico-cultural dos últimos anos. As ferramentas de criação, o software e o hardware de composição de imagens e sons disponibilizam uma infinidade de repertórios sonoros e visuais, elaborando todos os elementos em tempo real. A

imagem convertida em dígitos torna o processo de composição, manipulação e mixagem da imagem muito mais prático, imediato e intuitivo.

Num contexto diferente da ocorrência das projeções em festas e shows, consolidou-se na primeira década de 2000 um circuito alternativo internacional de festivais e eventos dedicados à apresentação de performances audiovisuais, espaços que priorizam projetos em que os recursos audiovisuais são explorados a partir de seus aspectos estéticos. Nestes trabalhos, o realizador produz formas originais de elaboração audiovisual, justapondo imagem e som, apresentados através de projeções simultâneas em uma ou mais telas. Estas experiências em tempo real exploram a possibilidade de processar as imagens a partir de um conjunto de fragmentos de sequências previamente editadas, que estão disponíveis para serem selecionadas e exibidas no instante da projeção. O artista atua como um editor, cujas imagens são selecionadas e disponibilizadas segundo uma ordenação que, em muitos casos, segue uma trilha sonora e é trabalhada de forma a explorar os recursos digitais, alterando a velocidade, a textura e a plasticidade da imagem.

A Place Where no Cars Go (2007) de Eder Santos, recria o conto *O ex-mágico da taberna minhota* do escritor Murilo Rubião, na dimensão intermídia de uma performance audiovisual. Neste trabalho estão no palco dois músicos, em um cenário composto por cinco telas e dentro do qual estão as atrizes Maria Luiza Mendonça e Monica Ribeiro, que recitam e interpretam o texto do autor. Acompanhado de dois assistentes, Eder Santos faz a direção de imagens em tempo real, operando três computadores, *switcher* para mixagem das imagens e três câmeras que captam cenas das atrizes no palco.

As imagens projetadas no ambiente formado pelas telas criam uma atmosfera onírica, combinadas à trilha sonora executada ao vivo por Paulo Santos e Josefina Cerqueira. A personagem representada por Maria Luíza Mendonça atua desconstruindo a encenação, interrompendo o fluxo contínuo do texto. Interferências e improvisos são assumidos como um elemento próprio da encenação, em consonância com a natureza surrealista do texto de Murilo Rubião. No mesmo tom de improviso, as imagens vão sendo inseridas: nuvens, borbulhas e elementos gráficos diversos. O cenário audiovisual proposto pelo artista é uma colagem de fragmentos de imagens, animadas e combinadas no espaço tridimensional da projeção, criando um ambiente visual cenográfico de

constante transformação. Com duração de 25 minutos, o trabalho é fruto da possibilidade de experimentar as muitas relações sinestésicas do espetáculo, por meio da associação dos elementos cênicos, visuais e musicais. A confluência destes elementos narrativos, trabalhados na *mise-en-scène* da performance, enfatizam mais a imagem como elemento sensorial do que a elucidação dos significados da história.

A combinação de telas no palco, estabelecendo planos distintos de projeção, é um recurso utilizado para estratificar em perspectiva a projeção de imagens em performances audiovisuais. Em *Particle* (2009), do coletivo inglês D-fuse, esta disposição das telas gera um efeito de profundidade e amplia a visualização das imagens. Na boca de cena do palco uma primeira tela translúcida, cobrindo toda a extensão da área, do teto até as extremidades laterais do palco, exhibe uma sequência de imagens. Ao fundo, a uma distância de aproximadamente 6 metros desta primeira, duas outras telas justapostas lateralmente, exibem outras sequências de imagem.

A relação estabelecida por esta multiplicação da projeção cria para o espectador, posicionado defronte à exibição, um efeito de profundidade e de sobreposição das imagens. Por vezes as imagens projetadas se duplicam ou triplicam nas telas, por outras são diferentes entre si, criando uma variedade de modelos e combinações na exibição. A transparência parcial da tela posicionada na boca de cena permite ao público assistir simultaneamente à projeção do fundo, criando no próprio espaço da exibição efeitos de fusão entre as imagens.

A expressão *live cinema* ou “cinema ao vivo” também tem sido empregada para definir estas performances audiovisuais. Ela é apropriada por conter em sua composição dois aspectos essenciais nessas projeções. Elas acontecem em salas de cinema ou teatro, na qual o espectador está numa condição semelhante à da exibição convencional, sentado em uma cadeira, além de utilizar repertórios próprios da linguagem cinematográfica no processo de produção das imagens. Todo o procedimento de edição e combinação das sequências ocorre em tempo real, no instante em que a projeção está sendo efetuada. Existe um grau de previsibilidade e controle do processo, mas as soluções sonoras e audiovisuais que serão apresentadas, a escolha das imagens, seu tempo de duração e as interferências que serão produzidas sobre elas se darão no momento de sua execução.

Numa performance audiovisual o instante da projeção determina o modo de compor a estrutura narrativa, ancorada pela possibilidade de organizar associativamente as imagens. Ela pode ser caracterizada por um fluxo de imagens e sons, com apelos sensoriais e sinestésicos que dispensam a continuidade, ou ser elaborada para compor um arranjo sequencial narrativo. Num ou outro caso, o processo é sempre formalizado em tempo real.

SLIDE, SUPER-8 E VÍDEO:

EXPERIÊNCIAS PIONEIRAS NO CONTEXTO DA ARTE BRASILEIRA

Viveu-se no Brasil, no período que transcorre do final da década de 1960 até os anos da redemocratização no início da década de 1980, um momento de afirmação da cultura nacional contemporânea e da necessidade de identificação com as correntes artísticas internacionais. Vitimado pelo domínio de uma doutrina política de restrições e pouca liberdade de expressão, o artista divagava entre a herança do neoconcretismo, as tendências da nova objetividade brasileira e o interesse pelos novos suportes. Como ressalta Daisy Peccinini (1985, p. 14) “uma nova sensibilidade ia se definindo marcada por estes fatos (...), em coerência com a oposição e marginalidade assumida por vários artistas”. Neste contexto, o slide, o super-8 e o vídeo portátil eram mídias recentemente desenvolvidas e estavam destinadas ao mercado de consumo doméstico. Motivados pela potencialidade que estas tecnologias ofereciam como formas de expressão de linguagem, os artistas passaram a experimentar com estes novos meios. Foi quando se destacaram os artistas que trabalhavam com slides – produção denominada de audiovisual-arte por Frederico Moraes –, os que criavam filmes experimentais em super-8 e as primeiras gerações de videoartistas brasileiros.

Como o foco desta tese são os trabalhos que, no conjunto da produção audiovisual, utilizavam meios de projeção de imagens na elaboração de suas propostas, o espectro de referências fica reduzido. Estes trabalhos ocorreram de maneira discreta, resultante de uma produção que se restringiu a poucos grupos e que raramente encontrou respaldo das instituições artísticas. Circulando por mostras ou festivais alternativos, presentes em uma ou outra exposição de maior repercussão, esta produção

ficou praticamente esquecida pela crítica de arte e, de certa forma, ainda carece de uma pesquisa mais aprofundada. As referências históricas e bibliográficas se restringem aos poucos catálogos publicados na época e ao reconhecimento que estas manifestações tiveram em publicações assinadas por curadores e pesquisadores como Aracy Amaral (1973), Walter Zanini (1974) e, posteriormente, Daisy Peccinini (1985) e Arlindo Machado (1988, 2007).

3.1. SLIDES

O primeiro aparato técnico de projeção de imagens utilizado pelos artistas no Brasil foi o slide ou diapositivo. A novidade era trabalhar com a fotografia projetada e as combinações que se originavam da sequência de imagens em sucessão e dos recursos do *dissolve control*. Este equipamento permitia sincronizar um ou mais projetores com uma trilha sonora gravada em fita cassete. Em termos operacionais esses trabalhos utilizavam o modelo de projetor do tipo carrossel, que ao ser conectado ao gravador de fita cassete acionava o dispositivo de troca do slide automaticamente, sincronizando o som e a imagem projetada. O *dissolve control* gravava a trilha sonora no lado A da fita cassete e o impulso (bip) para a mudança do slide na faixa do lado B. Isso permitia programar o tempo de duração da permanência do slide e o modo como duas imagens originadas de aparelhos diferentes se combinariam, realizando no momento da projeção efeitos de fusão, transição e sobreposição.

Neste arranjo entre slides projetados, associação de imagens, som e movimento intercalado é que estava a originalidade do princípio narrativo e poético deste suporte explorado pelos artistas dos anos 1970. Como ressalta Frederico Morais (MORAIS, 1973), “as infinitas possibilidades de combinação dos seus elementos materiais (slides, sons, zoom, focos de luz, retorno, etc) entre si ou no momento da projeção (que por sua vez pode envolver vários projetores) fazem do audiovisual uma estrutura aberta”.

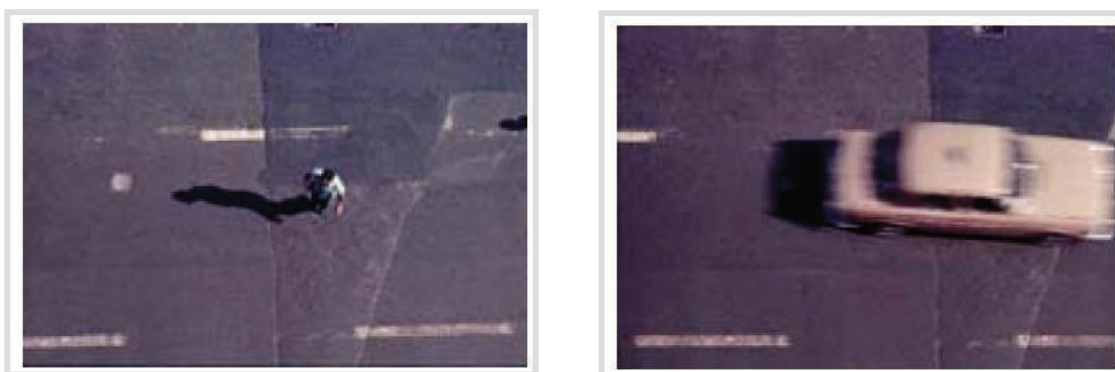
Morais, em sua atividade de crítico e curador, foi um dos pioneiros, no contexto brasileiro, a utilizar os recursos da projeção de slides para realizar ensaios poéticos ou “comentários audiovisuais”, como ele mesmo os definia (MORAIS apud PECCININI, 1985, p.61). Em um de seus primeiros trabalhos, associando a reprodução em slides das

obras dos artistas José Resende, Luís Baravelli e Carlos Fajardo às imagens de canteiros de obras no Rio de Janeiro e aos sons típicos deste ambiente ruidoso de uma cidade em construção, Frederico Morais realizou uma transposição semiótica do exercício da crítica da arte para o suporte audiovisual. A premiação de três de seus audiovisuais no 2º Salão de Arte Contemporânea, realizado pelo Museu de Arte da Pampulha de Belo Horizonte em 1970, aproximou-o dos fotógrafos Maurício Andrés Ribeiro, Beatriz Dantas, Paulo Emílio S. Lemos e George Helt, que também estavam desenvolvendo uma série de trabalhos utilizando essa tecnologia. Em 1972 o Salão Brasileiro de Comunicação e Audiovisual, também em Belo Horizonte, exibiu cerca de 20 trabalhos de audiovisual-arte e realizou um concurso de montagens audiovisuais com o tema Som e Imagem de Minas Gerais, propondo aos artistas que explorassem a relação do som e imagem por meio da tecnologia do *dissolve* (MORAIS, apud, PECCININI, 1985).

A mostra Expo Projeção 73, realizada em 1973 com curadoria de Aracy Amaral e organizada pelo Grife (Grupo de Realizadores Independentes de Filmes Experimentais), colocou em destaque a produção de audiovisual-arte que vinha sendo produzida pelos artistas brasileiros. Este evento tem uma importância histórica, não só por ter reunido os principais trabalhos em áudio, super-8, 16 mm e audiovisual, reconhecendo a importância desta produção naquele contexto, mas também por acontecer num momento político marcado pela restrição da liberdade de expressão. Ao chamar o evento de *manifestação*, Aracy Amaral declara no catálogo da mostra:

É uma manifestação porque é apresentação pública entre nós de formas novas de expressão artística, coletivamente. Neste bloqueio permanente da informação, ocorrem outras formas de expressão, simultaneamente, todas válidas e vivas, mas acredito que seja importante continuamente checar quais as mais recentes e registrá-las. Não com o intuito de rotulação – o que seria irrelevante – mas a fim de mostrar que a criatividade, apesar de quaisquer pressões, é sensível à ativação provocada pela realidade ambiental. E tentar ler no gesto criativo traz sempre a possibilidade de diagnosticar o estado de saúde dessa mesma realidade (AMARAL, 1973).

Dos 71 trabalhos exibidos na mostra, 17 utilizavam a tecnologia do slide e *dissolve*. Apresentaram obras de audiovisual-arte os artistas Maurício Andrés Ribeiro, Mario Cravo Neto, Lygia Pape, Luiz Alphonsus, Luiz Alberto Pelegrino, Paulo Fogaça, Gabriel Borba Neto, Hélio Oiticica, Anna Bella Geiger, Ana Maria Maiolino, Arthur Barrio, Beatriz Dantas, Paulo Emílio Lemos e Frederico Morais, citados aqui na ordem de aparição no catálogo da mostra.



Dois slides do audiovisual *Bichomorto* (1973), de Paulo Fogaça.

Eram trabalhos que exploravam os elementos plásticos da fotografia, metáforas sonoras e visuais, em combinações que permitiam, através do movimento e da sobreposição, criar associações entre imagens distintas. Para citar um exemplo, o audiovisual *Bichomorto*, de Paulo Fogaça, relacionava as imagens de animais mortos, atropelados nas estradas, às figuras de pedestres atravessando as ruas em um centro urbano (CARAVALHO, 2008). Utilizando a combinação por aproximação de uma imagem do pedestre, contraposta à de um automóvel, ambas fotografadas sob o mesmo ângulo e com o mesmo enquadramento, a projeção sugeria a impressão de que ocorria um atropelamento. Trata-se de um recurso cinético que utilizava um aspecto técnico da projeção da imagem como elemento narrativo, criando um efeito de continuidade e movimento através da sucessão dos planos fixos e das transições entre uma e outra imagem. Nesta projeção, que durava aproximadamente 3 minutos e exibia 63 slides, o artista utilizava somente um projetor modelo Kodak Carousel S e um gravador Phillips N 2209, que já dispunha do sistema de sincronização, permitindo acionar, de acordo com a marcação da trilha sonora, a sequência de imagens e o tempo de sua duração.

Estas qualidades cinéticas, ao serem trabalhadas como recurso de linguagem na exibição dos slides, eram exploradas com o intuito de introduzir as noções de tempo e movimento no estatuto da fotografia, por meio de uma ferramenta técnica de projeção. Permitindo controlar o tempo de permanência, fundindo uma ou várias imagens, criando transições e sobreposições semelhantes aos das técnicas cinematográficas, este sistema permitia aos artistas associar em sequência um conjunto de imagens com a trilha sonora específica, criando relações entre o ritmo sonoro e o da projeção da imagem.

A Expo Projeção 73 exibiu também *Neyrótika* (1973), a primeira experiência de Hélio Oiticica com os recursos da projeção de slides. No fac-símile do texto escrito pelo artista para ser publicado no catálogo da exposição, Oiticica declarava a importância de se trabalhar a imagem projetada, propondo uma não-linearidade narrativa, a partir da associação das imagens e da trilha sonora. Ele afirmava:

Não narração é não discurso (...). É continuidade pontuada de interferência acidental improvisada, na estrutura gravada do rádio, que é juntada à sequência projetada de slides, de modo acidental e não como sublinhamento da mesma. É play-invenção.²⁴

Neyrótika (1973) exibia uma sequência de 80 slides, fotos de homens em diferentes poses dramáticas, feitas por Oiticica no seu estúdio em Nova York. A projeção das imagens era acompanhada por uma trilha sonora, misturando os sons de uma rádio AM com ruídos de telefone e do trânsito da cidade.

Foi com a série *Bloco Experiências in Cosmococas – programa in progress*, criada em parceria com Neville D’Almeida, que o artista efetivamente colocou em prática sua proposta para o que ele definiu como *quase-cinema*. A partir de uma série fotográfica em slides, projetavam-se simultaneamente várias imagens nas paredes do espaço expositivo, no qual o espectador poderia entrar e assistir em situações inusitadas – deitado em redes ou colchões colocados sob o chão, andando por entre balões coloridos, etc. Projetadas e animadas no espaço de maneira sincronizada e acompanhada na maioria das vezes por uma trilha sonora, esta experiência simulava e ao mesmo tempo desconstruía o dispositivo da exibição cinematográfica tradicional e a condição do espectador na sala de cinema. Nas *Cosmococas – programa in progress* o público transitava pelo ambiente da projeção e estava acomodado neste espaço de forma distinta à da sala de cinema tradicional.

Oiticica (apud AMARAL, 1973) deixou anotado em alguns textos o que ele entendia por esta experiência audiovisual, numa situação em que as projeções de slides, associadas ao ritmo de uma trilha sonora, evocavam uma atenção e percepção distintas por parte do espectador, em relação ao que convencionalmente se estava acostumado em uma sala de cinema:

Na verdade esses blocos-experimentos são uma espécie de quase-cinema: um avanço estrutural na obra de Neville e aventura incrível no meu afã de INVENTAR

²⁴ Publicado em <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/home/index.cfm> . Acesso em 20 de maio de 2010).

– de não me contentar com a “linguagem-cinema” e de inquietar com a relação (principalmente visual) espectador-espetáculo (mantida pelo cinema – desintegrada pela TV) e a não-ventilação de tais discussões: uma espécie de quietismo quiescente na crença (ou nem isso) da imutabilidade da relação: mas a hipnotizante submissão do espectador frente à tela de super-definição visual e absoluta sempre me pareceu prolongar-se demais: era sempre a mesma coisa: por quê?

Composta por nove instalações (cinco criadas em parceria com Neville D’Almeida, uma em parceria com Thomas Valentin e três de sua autoria) a série *Cosmococas – programa in progress* é efetivamente o único projeto que o artista realizou como proposta associada ao conceito de quase-cinema. Ficou inacabado um filme produzido em super-8 (*Agripina é Roma-Manhattan*, 1972) e *Helena Inventa Ângela Maria* (1975), que previa um ambiente com multiprojeções de slides, semelhante à série *Cosmococas – programa in progress*. Oiticica relata em seus cadernos de notas algumas outras propostas de ambientes que integrassem projeções e o espectador, como em *Nitrobenzol e Blacknilolium* (1969), projeto não realizado, para o qual ele descreve o que seria o filme, a situação em que este deveria ser projetado, o cenário deste ambiente e algumas instruções para o espectador, que seriam seguidas durante a projeção.

Quase-cinema refere-se, portanto, a uma produção audiovisual em que a projeção e a combinação das imagens devem romper, como dizia Oiticica, com a “unilateralidade do cinema-espetáculo”²⁵ e permitir uma atitude participativa do espectador, ao encontrar no espaço da exibição um ambiente que integre a sua vivência com a obra de arte. Neste aspecto existe uma sincronia entre as propostas de Oiticica e os projetos artísticos dos anos 1960 e 70, analisados no primeiro capítulo desta tese, que exploravam as formas expandidas de cinema e vídeo. Uma aproximação conceitual entre o *quase-cinema* e definições como *intermídia* e *synaesthetic cinema* são pertinentes, por ambas tratarem das propostas artísticas com a linguagem audiovisual que privilegiavam as relações que se estabeleciam com o espectador e a experimentação com a linguagem.

As *Cosmococas – programa in progress* não foram elaboradas em sua gênese seguindo o conceito contemporâneo de instalação, gênero artístico em que a obra ocorre a partir da intervenção em um ambiente específico, incorporando os aspectos espaciais e

²⁵ idem

temporais desta permanência. Oiticica considerava que as projeções poderiam ocorrer a partir da escolha do próprio espectador, que interferiria sobre a ordem dos slides e na maneira com que estas imagens fossem projetadas. Ele se referia em seus textos a uma PERFORMANCE-PROJEÇÃO, JOGOS-PERFORMANCE, que previam inclusive instruções para que o espectador pudesse “abrir-se ao jogo e à experiência participatória, que é a razão de ser das CC (Cosmococas)”.²⁶



Montagem recente de *Cosmococa: programa in progress*
5 Hendrix War (1973), de Helio Oiticica.

A incorporação institucional do projeto original de Oiticica exigiu adaptações das propostas conceituais da série *Cosmococas – programa in progress* às regras museográficas praticadas pelas instituições culturais contemporâneas. Muitas destas montagens atuais têm sido realizadas substituindo o equipamento de projeção de slide por um projetor e um arquivo de imagem digital, gravado em DVD ou em HD, uma adaptação tecnológica necessária devido a problemas de funcionamento dos projetores de slide. Pouco resistentes a longos períodos de utilização, estes projetores sofrem

²⁶ Publicado em <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/ho/home/index.cfm> (consultado em 21 de maio de 2010).

desgastes, exigindo uma constante e periódica manutenção. Outro agravante é o fato de que este equipamento não é mais produzido pelo seu principal fabricante. A Kodak suspendeu a produção em 2006, o que tornou ainda mais difícil a exibição dessas obras em seu formato e tecnologia original.

Esse aspecto técnico interfere parcialmente na obra. A projeção digital possibilita a mesma experiência cognitiva por parte do espectador, que visualiza as imagens exibidas em grandes proporções. Por outro lado, essa tecnologia acarreta a perda de um elemento específico da projeção, o som típico produzido pelo giro do carrossel ao efetuar a troca dos slides. Além disso, as *Cosmococa – programa in progress* apresentadas em seu formato de instalações cristalizam o procedimento de exibição das imagens e condicionam a atitude do espectador às muitas regras comportamentais praticadas na maioria dos museus e centros de arte contemporâneos. Ele fica impossibilitado de interferir sobre a projeção, como previa o projeto original de Oiticica.

3.2. SUPER-8

A produção do audiovisual-arte no Brasil tem fundamental importância, pois foi a primeira forma de manifestação artística que propôs efetivamente uma prática experimental a partir do processo de projeção de imagens. Teve em *Cosmococas – programa in progress* sua elaboração mais complexa, relacionando a imagem e o som, a projeção, o ambiente e o espectador numa mesma dinâmica criativa. Mas foi com o formato super-8 que se efetivou propriamente uma produção de filmes autorais e experimentais no país, na qual se observa uma intersecção entre as práticas artísticas daquela época e a utilização do suporte cinematográfico.

A escolha do super-8 tem uma causa evidente: era o formato mais acessível em termos econômicos e operacionais para a maioria dos realizadores. A portabilidade da câmera, a facilidade do processo de revelação e do aspecto artesanal que implicava a montagem do filme, cortado e emendado manualmente, favorecia o uso deste formato, por permitir a prática do exercício do processo criativo de maneira individual ou em pequenos grupos. “O super-8 é realmente uma nova linguagem, principalmente quando

também está livre de um envolvimento mais comercial com o sistema. É a única fonte de pesquisa, a pedra de toque da invenção”, afirmava Lygia Pape (apud AMARAL, 1973).

No campo da comunicação e da cultura audiovisual daquela época, o país assistia à expansão da televisão como mídia dominante e à consolidação da Embrafilme, que organizava a produção e distribuição do cinema em relação ao seu mercado consumidor. O super-8 tornava-se então o formato alternativo que possibilitava a pesquisa e viabilizava o surgimento de um reduto artístico de resistência à institucionalização da linguagem dos meios de expressão. Conforme observa Rubens Machado, “houve uma proliferação de experimentalismos jamais vista, a maioria das vezes segmentados e localizados, implicando microesferas comunitárias, como no caso de festivais intermitentes, mostras artísticas e uma miríade de pequenos eventos”²⁷.

Foi também na Expo Projeção 73 que os principais filmes produzidos naquela época ganharam visibilidade. Organizados em formato de mostras, os programas da exposição exibiram filmes dos principais artistas brasileiros interessados no suporte cinematográfico como forma de criação. Entre eles, Yole de Freitas, Rubens Gerchman, Mario Cravo Neto, Lygia Pape, Antonio Dias, Antonio Manuel, Artur Barrio, Cildo Meirelles. O catálogo da exposição relata a participação de Luiz Alberto Pellegrino, artista ligado ao grupo de Belo Horizonte, com um trabalho intitulado *1973*, que exibia na mesma tela imagens de duas projeções em slide sobrepostas à projeção em super-8. Marcio Sampaio, coordenador-assistente de Aracy Amaral na organização da exposição, ressalta que nesse trabalho, Pellegrino fotografou e filmou uma folha de papel amarelo, projetando simultaneamente imagens sobrepostas deste objeto.

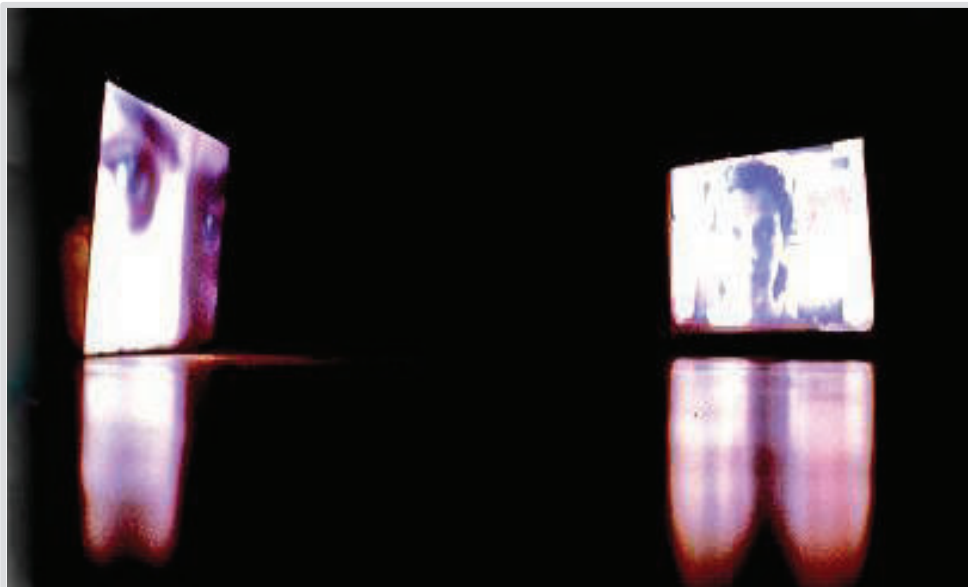
Para o artista, a sequência de amarelos, oriundos da combinação da textura da imagem de filme e slides, deveria provocar o espectador a "ver" algo, induzido pelo conhecimento do processo dos *media* utilizados; essa visão ou vislumbre de algo extraído da memória, teria a ver com os estímulos provocados pelo ambiente de projeção, e o acontecimento da projeção²⁸.

²⁷ Publicado em <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/cinema/home/index.cfm>. Consultado em 29 de novembro de 2010.

²⁸ Entrevista concedida por e-mail, em 18 de fevereiro de 2011.

O artista Antonio Dias realizou neste período alguns trabalhos utilizando o super-8, como filme-instalações. Foi o caso das obras *Conversation piece* (1973) e *Uma mosca no meu filme* (1976). Explorando as facilidades operacionais das filmadoras, realizando tomadas diretas e longos planos fixos de situações propositivas – como filmar o tempo e duração de um fósforo em chamas – Dias acreditava nas possibilidades do filme como experiência e significação. “Existem filmes que entram em determinado circuito cinematográfico, enquanto outros preferem funcionar em pequenos centros, com um público destinado ao estudo dos novos sistemas de comunicação”, afirmava o artista²⁹.

Uma mosca no meu filme (1976), também de autoria de Dias, utilizava como objeto cenográfico uma pequena casa de madeira, além de telas de projeção suspensas no espaço da instalação, sobre as quais as imagens do filme eram exibidas a partir de três projetores de super-8, colocados no ambiente. Intercalada à textura opaca e granulada do filme, a imagem de uma mosca ocupava o enquadramento, em um escala aumentada devido à própria proporção da projeção do filme. Esta é outra obra que em suas montagens recentes teve o suporte do filme substituído pela projeção digital.



Conselhos de uma lagarta (1976), de Regina Vater.

²⁹Dias, Antônio. IN: Amaral, Aracy. Expo-projeção. Catálogo publicado por Centro de Arte Novo Mundo, São Paulo, 1973.

Neste mesmo ano Regina Vater realizou *Conselhos de uma lagarta* (1976), filme-instalação também em super-8, montada de forma a relacionar duas telas dispostas em ângulo, uma em frente à outra. Numa tela, tem-se uma sucessão de imagens de pessoas filmadas em primeiro plano e olhando diretamente para a câmera. Numa outra, também olhando para a câmera, a própria artista é filmada em situações prosaicas – maquiada, despenteada, vestida para o trabalho, etc. Intercaladas a estas imagens, a artista mostra anotações em inglês em uma agenda³⁰. Vater é uma das primeiras artistas no Brasil a trabalhar em suas obras a integração entre o audiovisual e as instalações, tendo realizado vários trabalhos em vídeo no decorrer dos anos 1980.

Estes são alguns dos poucos trabalhos, no contexto da arte brasileira deste período, que lançaram mão do filme para exibição em instalações, utilizando a projeção de imagens oriundas do próprio equipamento de super-8. Paulatinamente este suporte foi cada vez sendo menos utilizado, tornando-se obsoleto e de difícil viabilização. O rápido desenvolvimento da tecnologia de imagem eletrônica e a institucionalização de um circuito internacional interessado na produção artística em novas mídias fez do vídeo uma das formas de expressão mais vigorosas no decorrer das duas últimas décadas do século XX.

3.3 VÍDEO

Uma característica específica pode ser sublinhada na produção dos artistas do vídeo brasileiro em sua fase pioneira. A maioria dos trabalhos consistia fundamentalmente no registro do gesto performático do artista. Eram narrativas baseadas na representação de um tempo contínuo, que não se interrompia e que refazia o instante do presente das imagens e do momento em que foram realizadas. Nomes emergentes das artes visuais dos anos 1970, como Ivens Machado, Letícia Parente, Paulo Herckenhoff, Sônia Andrade e Anna Bella Geiger passaram a se interessar pelo vídeo e pela praticidade em registrar o ato artístico. Em trabalhos como *Made in Brasil*

³⁰ Informações sobre a obra consultadas em Enciclopédia do super-8, em 29 de novembro de 2010. Conferir:

http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia/cinema/index.cfm?fuseaction=Detalhe&CD_Ve rbete=5063

(1974), de Parente e *Estômago embrulhado* (1976), de Herckenhoff, o *Portapack* era utilizado para documentar bizarros atos comportamentais destes artistas, que respectivamente bordava com agulha e linha na própria pele da sola do pé a frase título do vídeo ou literalmente mastigava e engolia notícias recortadas de um jornal.

O dispositivo básico das primeiras produções consistia quase que exclusivamente no confronto da câmera com o artista. Como relata Arlindo Machado, estes vídeos eram fundamentalmente gravações dos gestos dos artistas em performances (MACHADO, 2007, p.21). Por outro lado, mesmo não apresentando propostas narrativas mais definidas, que se apoiassem nas possibilidades discursivas da imagem e do som, estas obras já evidenciavam uma intertextualidade entre a ação performática do artista e estes aparatos eletrônicos. É o que se nota, por exemplo, em *Versus* (1974), de Ivens Machado, no qual o movimento de panorâmica da câmera provoca uma imagem vertiginosa, alternando-se da esquerda para a direita, entre os dois personagens em cena.

Numa abordagem diacrônica dessas manifestações, deve-se registrar que o aparelho de TV como objeto cenográfico aparece precocemente em obras de Hélio Oiticica, Wesley Duke Lee e Arthur Barrio, numa fase anterior à produção efetiva de trabalhos que implicam na produção de conteúdo videográfico. Em *Tropicália – PN3 Imagético* (1967), Hélio Oiticica coloca um aparelho sintonizado em um canal de TV, exibindo um programa aleatoriamente, dentro do penetrável. Esta obra foi criada com a intenção de propor um ambiente multissensorial, que estimulasse a movimentação do corpo, o tato, as texturas e cores dos tecidos e da madeira, com uma forte referência da arquitetura de uma favela (BRAGA, 2010, p.101). Nesse sentido, o aparelho de TV pode ser entendido mais como uma citação simbólica da presença da comunicação de massa na cultura do que propriamente como uma elaboração conceitual sobre a imagem eletrônica como linguagem.

Por sua vez, Arthur Barrio cria *De dentro prá fora* (1970), escultura constituída por um pedestal, uma TV ligada em um canal de transmissão qualquer, coberta por um lençol branco. Explorando os efeitos da luminosidade difusa provocada pelo tecido sobre a tela, aqui o sentido da imagem está nela própria, constituindo-se essencialmente em luz, em detrimento de seu conteúdo ou significado.

Em termos da aplicação tecnológica do vídeo, a obra de Wesley Duke Lee é a mais arrojada, pois emprega os recursos da imagem em tempo real em uma instalação.

The Helicoptero (1969) é uma escultura multimídia em formato de um ambiente circular, que permitia a entrada do visitante, tendo as paredes cobertas por desenhos, pintura e um espelho. Neste interior, o artista inseriu uma câmera de circuito interno que transmitia para um monitor de TV colocado no mesmo local imagens dos rostos dos visitantes refletidos no espelho. Como ressalta Cacilda Teixeira da Costa (2005, p.149) “pela soma de diversos meios e instrumentos cinéticos, Wesley cria um espaço tecnológico que hoje chamaríamos de instalação multimídia (...)”.

Dois artistas, Sonia Andrade e Rafael França, merecem destaque por terem sido pioneiros na utilização do vídeo em suas formas expandidas, criando projetos singulares que integram a imagem do vídeo, o próprio aparelho de TV e as câmeras de circuito interno.

Sonia Andrade esteve presente nas principais exposições e mostras que deram visibilidade ao primeiro conjunto de obras em vídeo produzidas por brasileiros. Entre elas a 8ª edição da Jovem Arte Contemporânea, que realizou a 1ª Mostra de Videoarte no MAC/USP, com curadoria de Walter Zanini, o 4º International Open Encounter on Video, no Cayac de Buenos Aires, organizada por Jorge Glusberg e Video Art, no Institute of Contemporary Art, University of Pennsylvania, organizada por Suzanne Delehanty. Foi na 14ª edição da Bienal de São Paulo, em 1977, que a artista introduziu o vídeo no contexto de uma instalação. Utilizando dois monitores de TV no ambiente da exposição, exibia imagens que documentavam o próprio processo de produção de uma das etapas de sua obra. Trata-se de uma aplicação como uma forma de introduzir no ambiente da instalação o vídeo, com capacidade de registrar e reproduzir cenas de um momento específico vivenciado pela artista, além de incorporar estes aspectos como um elemento metalinguístico na obra.

Rafael França encontrou na linguagem do vídeo uma forma de representação de sua própria imagem e de incorporação desta representação em tempo real em suas videoinstalações. Seus primeiros projetos já revelavam o interesse do artista em trabalhar com a autorreferência e o tempo real, por meio da utilização de câmeras e monitores de TV. Realizando seu mestrado na Escola de Artes do Instituto de Chicago, França teve a oportunidade de vivenciar o momento de efervescência das artes do vídeo nos Estados Unidos, onde teve acesso a laboratórios voltados para a experimentação artística com equipamentos pouco acessíveis no Brasil.

Foi o caso de *Can you not hear the dreadful screaming all around that most people usually call silence?* (1984), videoperformance apresentada como conclusão de sua pesquisa de pós-graduação. Neste trabalho, imagens em tempo real do próprio Rafael França e de outra artista eram captadas por seis câmeras e alteradas em um processador *Sandin*, sendo exibidas no mesmo instante em 12 monitores de TV. No ambiente da instalação, o espectador observava o tempo presente e o tempo da imagem, intermediados pelo meio eletrônico. Segundo o próprio artista (FRANÇA, apud. COSTA, 1997), “a intenção era que os dois performers, embora interagindo com o outro, jamais se olhassem diretamente, e sim se baseassem nas imagens captadas pelas câmeras que eram exibidas diante de cada um deles”.

Em *Third Commentary* (1981), uma de suas primeiras videoinstalações, a relação entre o real e a representação por imagem eletrônica é mais uma vez explorada. No espaço da galeria cinco monitores de TV estão posicionados no chão de maneira assimétrica, com as telas viradas para cima. Eles exibem a imagem de uma linha desenhada na parede do mesmo espaço e captada por câmera. A transformação provocada pelo processo é percebida pelo espectador, ao notar a intermediação do meio eletrônico na captação e exibição em tempo real da imagem do desenho da linha.

A utilização da imagem videográfica em suas formas expandidas de exibição tornaram-se mais evidentes a partir da década de 1980 e se configuraram numa prática entre os artistas do vídeo. Foi nesta época que emergiu uma geração de *videomakers* propondo a utilização do meio como instrumento de invenção, transformando o aparato e o suporte televisivo em elemento de expressão. Muitas destas obras em forma de instalações passam a utilizar em sua composição cenográfica o aparelho de TV (monitores tradicionais de tubo de raios catódicos), os equipamentos de captação e reprodução da imagem (câmeras de vídeo e players VHS, U-matic e posteriormente Betacam) e os projetores de vídeo (o modelo mais utilizado era o de três tubos da Sony CRT VPH 1000). A maior parte destes trabalhos ainda apresentava a imagem confinada às telas dos monitores de TV. A caixa-preta, em seu formato retangular ou quadrado, era colocada no espaço de exposição das galerias e dos festivais como um objeto, que poderia estar combinado com outros elementos cenográficos ou simplesmente disposto como o meio de exibição dos trabalhos de vídeo. Sua utilização nestas circunstâncias era muito mais frequente do que a dos projetores de vídeo. A

tecnologia ainda não favorecia o uso destes equipamentos. Seu custo era elevado e a qualidade da imagem, muito inferior em relação à exibida nos aparelhos de TV.

A principal janela de exibição destes trabalhos foi o Videobrasil – Festival de Arte Eletrônica, na época denominado Festival Fotóptica, que desde suas primeiras edições, ainda na década de 1980, abriu espaço para os realizadores interessados na experimentação do vídeo em intersecção com projetos de instalações e performances. A frequência anual do festival, até a sua 8ª edição, em 1990, colaborou para consolidar o trabalho de alguns artistas do audiovisual brasileiro, servindo de amostragem para as principais tendências desta produção naquele período³¹.



Nossa senhora! (1984), de Tadeu Jungle.

Da primeira edição, em 1983, vale sublinhar as videoinstalações produzidas pelo grupo Videoverso, formado por Ney Marcondes, Paulo Priolli, Tadeu Jungle e Walter Silveira. Eram objetos que utilizavam a exibição do vídeo em circunstâncias prosaicas e carregadas de ironia, apropriando-se do aparelho de TV e o colocando em situações inusitadas. Em *Video-chicken* (1983), por exemplo, este está colocado sobre gaiolas

³¹ Informações sobre o festival podem ser encontradas em http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/festivais/festival_1.asp, consultado em 15 de novembro de 2010.

com galinhas vivas e conectado a um videocassete VHS. A mesma ideia se repete em *Video-lareira* (1983), com a TV colocada sobre toras de madeira.

Na edição seguinte, Tadeu Jungle e Walter Silveira realizam mais uma obra com as mesmas características, mas agora utilizando vários monitores na mesma instalação. A videoinstalação *Nossa senhora!* (1984) era composta por oito aparelhos de TV e três vídeos VHS, dispostos de forma aleatória em pedestais de madeira, como uma espécie de oratório eletrônico. A imagem de Nossa Senhora Aparecida estava representada em dois destes monitores, cada um deles exibindo uma parte do corpo da santa. Os outros seis monitores exibiam a imagem de velas acesas, que também ornavam o próprio cenário da instalação, sendo inclusive possível ao público colocar sobre estes pedestais as suas próprias velas como forma de oferenda. Defronte aos televisores dois bancos semelhantes aos de igreja, para que o visitante pudesse ajoelhar diante da instalação, simulando uma situação de penitência religiosa.

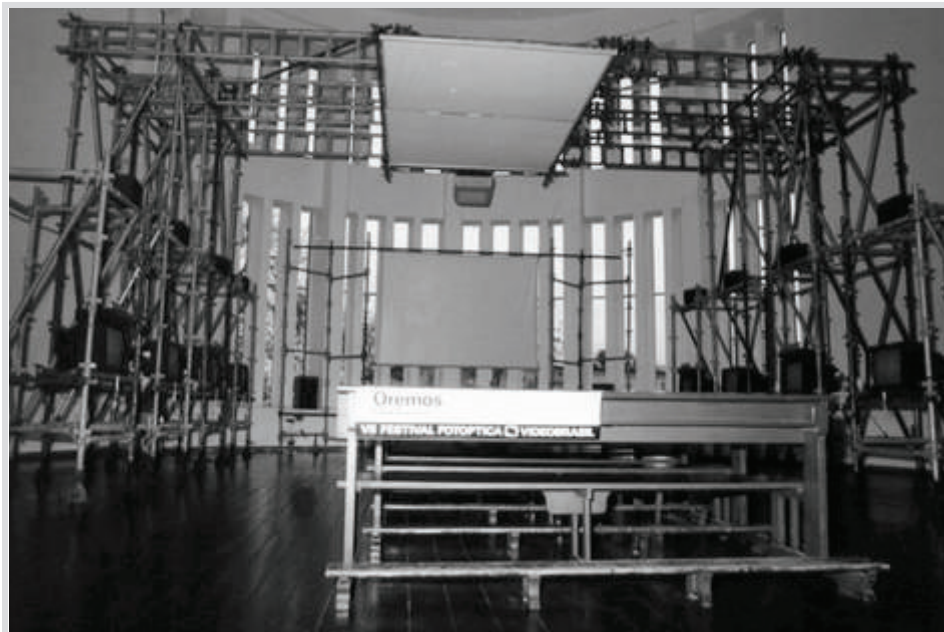
Tadeu Jungle prossegue realizando outras videoinstalações, mas talvez seu projeto mais destacável deste período seja *Os vídeo*, exposição realizada na Galeria São Paulo em 1990, em comemoração ao centenário de nascimento de Oswald de Andrade, resultado de um *workshop* realizado com um grupo de artistas. Foram apresentados cinco trabalhos que utilizavam aparelhos de TV na composição cenográfica e arquitetônica dos objetos. Em *spSPsp* (1990), uma coluna de 5 metros de altura é formada por dez aparelhos de TV, empilhados na vertical e exibindo imagens aceleradas da cidade de São Paulo.

É importante destacar o projeto desenvolvido por Otavio Donasci, ao utilizar o vídeo e a imagem projetada em alguns trabalhos de performance na década de 1980. O artista se notabilizou com as vídeocriaturas, atores que em seu figurino incorporavam um aparelho de TV sobre o corpo, simulando uma espécie de cabeça eletrônica. O equipamento conectado ao vídeo exibia imagens gravadas de um rosto em *close-up*, proferindo discursos, cantando ou se dirigindo ao espectador com falas e provocações.

As vídeocriaturas atuavam e se deslocavam por entre o público, ampliando ainda mais o seu efeito de participação e interação com o ambiente. Personificando identidades múltiplas, estas criaturas poderiam ter dimensões e características variadas, como era o caso do *Videotauro* (1984), em que o equipamento estava instalado sobre um cavalo, conduzido por outra vídeocriatura sentada no banco de uma carroça. A

performance foi realizada pelas ruas de São Paulo durante a 3ª edição do Videobrasil em 1985.

Interessado na concepção cenográfica de seus projetos, as vídeocriaturas de Donasci passam a ser concebidas com cabeças de grandes proporções, produzidas e modeladas em material plástico inflável. O artista começa a utilizar projetores, exibindo as imagens dos rostos dos personagens nestas superfícies, que lhe serviam como telas tridimensionais instaladas em prédios, praças, etc.



Oremos (1989), de Eder Santos.

A projeção da imagem em uma escala redimensionada e ampliada em relação à caixa quadrada e estandardizada do aparelho de TV, o suporte mais tradicional de exibição dos vídeos naquela época, ampliou as possibilidades de utilização dos ambientes das instalações. *Oremos* (1989), de Eder Santos, pode ser considerada a primeira vídeoinstalação no Brasil a utilizar projetores de vídeo em sua montagem. Nela, três projetores modelo Sony CRT VPH 1000 permitiam exibir imagens no teto e na parede frontal do espaço cenográfico, que recriava simbolicamente o ambiente de uma capela.

As imagens projetadas nesta instalação eram do vídeo *Rito e Expressão* (1989), uma interpretação poética e experimental da arquitetura barroca da igreja Nossa Senhora do Rosário dos Pretos, em Ouro Preto. O espectador assistia às projeções sentado em bancos, dos quais poderia visualizar, olhando para o teto e para as paredes laterais, as imagens exibidas simultaneamente em grandes telas e em oito aparelhos de TV instalados no ambiente. A narrativa da obra não foi alterada, pois neste caso interessava ao artista muito mais a visibilidade integral das imagens do que explorar a possibilidade de criar sequências complementares entre ela.

Alguns anos depois, em *O deserto em minha mente* (1995), Eder Santos explorou uma maior participação do espectador, utilizando o recurso de multiprojeção e da composição cenográfica do ambiente. Nesta videoinstalação, areias, pedras e dunas reconstituíam artificialmente o habitat de um deserto. Sobre este cenário eram exibidas, utilizando cinco projetores e oito canais de vídeo, registradas em *laserdisc*³², imagens do deserto *Death Valley*, da cidade de Ouro Preto, e de outras paisagens abstratas, editadas e articuladas de forma vertiginosa.

Dentro do ambiente, caminhando sobre a areia, o espectador experimentava sensações variadas por estar submetido ao condicionamento topográfico da instalação. Dele era solicitada uma percepção participativa de corpo inteiro. Além do estímulo das imagens, dos sons e do tato, a climatização do ambiente fazia com que sensações de frio e calor fossem experimentadas de acordo com a hora do dia em que o espectador visitava a instalação. Para cada um destes instantes distintos a projeção também exibia uma sequência de imagens diferentes. Como mosaicos eletrônicos, estas imagens eram impuras, distorcidas e impregnadas de maneirismos tecnológicos, ressaltando as falhas, os ruídos e a instabilidade do sinal eletrônico.

Sobre as possibilidades de se trabalhar os aspectos cenográficos e audiovisuais nas instalações, Anne-Marie Duguet (2010, p. 56) observa que esta forma de expressão é um meio privilegiado de encenar a representação, pois expõe o próprio processo de produção da imagem, trabalhando a sua ficção num espaço real. Com isso agrega ao espaço-tempo da exposição da obra o próprio corpo do visitante, fazendo-o experimentar modalidades diversas de ver e perceber a representação. Neste sentido,

³² Vídeo disco ou *laserdisc* foi o primeiro [disco óptico](#) de armazenamento de [áudio](#) e [vídeo](#) disponível ao público. Gravava imagens com resolução de 420 X 240 linhas. Sua tecnologia permitia programar a ordem de exibição da faixa de vídeo.

uma vídeoinstalação faz com que o espectador esteja incorporado ao espaço cenográfico da instalação, estimulando uma percepção multissensorial das imagens e dos sons.

Foi no decorrer da segunda metade da década de 1990 que as relações entre vídeo, cinema e artes visuais se evidenciaram no Brasil. As exposições de arte, mostras e festivais passaram a apresentar com mais frequência trabalhos que conjugavam estas variadas formas de exibição de obras audiovisuais. Esta convergência, tardiamente percebida no país em relação ao contexto internacional, se deveu essencialmente a uma miscigenação das práticas criativas, que permite aos artistas passar a transitar por meios e suportes menos ortodoxos, como a fotografia digital, as instalações e o próprio vídeo, que se transformou numa ferramenta cada vez mais acessível em função de seu desenvolvimento tecnológico acelerado. Como observa Aracy Amaral (2006, p.20), “inteligência e manuseio familiar da tecnologia de última geração surge hoje como um atributo inalienável do artista jovem. (...) As ferramentas e mesmo a imagética dos meios eletrônicos passam a ser o modelo, e a vídeoimagem passa a ser trabalhada, incorporada, poetizada”. As propostas passam a ser as mais diversas possíveis e a consequência disso é que o elenco de projetos e obras apresentados no contexto mais recente da arte brasileira torna-se plural e multifacetado, evidenciando o hibridismo dos formatos e estilos.

CINEMA EXPOSTO: EXPERIÊNCIA DE UMA CURADORIA

Nas duas últimas décadas o cinema e a experiência do cinema têm estado cada vez mais presentes nas principais exposições internacionais de arte. As Bienais de Veneza de 1999 e 2001 e a Documenta de Kassel XI em 2002, por exemplo, apresentaram um grande número de artistas que trabalharam com a linguagem audiovisual. Grandes museus e centros culturais realizam frequentemente importantes exposições coletivas, tendo como tema central o cinema e suas relações intrínsecas com a produção artística contemporânea³³. Muitas destas obras trazem referências explícitas ao cinema, por meio de releituras ou da utilização de trechos de filmes de outros cineastas. Outras elaboram narrativas audiovisuais baseadas nos códigos da linguagem do cinema e apresentam estas imagens e sons em ambientes específicos para projeções com uma ou mais telas. Algumas destacam o suporte técnico de exibição das imagens (projetores, computadores etc). Outras exigem contemplação e empenho por parte do espectador, não mais inerte em uma poltrona.

Em 2006 foi solicitado ao Núcleo de Audiovisual do Instituto Itaú Cultural, do qual sou o gerente de gestão de projetos, um projeto para uma exposição que tivesse como tema o cinema ou que tratasse desta convergência das linguagens audiovisuais com as propostas artísticas contemporâneas. Um desafio de imediato se colocava: afinal, como tratar o cinema como forma de expressão, numa exposição de arte

³³ Como referência: *Into the Light: Image in American Art 1964-1977*, Whitney Museum of American Art, 2001; *Le Mouvement des images*, Centre Pompidou, 2006; *Beyond Cinema: The Art of Projection*, Hamburger Bahnhof Museum, 2006; *The Cinema Effect: Illusion, Reality, and the Moving Image*, Hirshhorn Museum & Sculpture Garden, 2008.

contemporânea? Como a tecnologia e a linguagem do cinema ocorrem neste contexto? O cinema poderia estar presente como uma referência temática sobre a qual os artistas trabalham, fazendo releituras ou citações à própria história do cinema?

Essas perguntas foram importantes para fundamentar alguns aspectos que orientaram a escolha das obras e o modo como estas seriam apresentadas ao público. Ao invés de uma abordagem abrangente, que pretensiosamente pudesse querer dar conta de todos os problemas indagados, optou-se por uma seleção que evidenciasse essencialmente o caráter poético da visualidade das obras. Um conjunto que relacionasse trabalhos em que a projeção e a percepção visual da imagem apresentassem um forte apelo comunicativo com o espectador, como também aspectos que ressaltassem a formulação de mecanismos ou aparatos cinéticos em que a tecnologia de projeção fosse a própria matéria de significação destas obras.

Essas duas características relacionadas à natureza da imagem em movimento projetada em telas dispostas no espaço expositivo, e a demonstração de seus aparatos de projeção, foram determinantes para a leitura curatorial que se propôs na escolha das obras e na maneira como estas criavam diálogos ou aproximações possíveis, ao serem apresentadas conjuntamente na exposição.

4.1. CUBO BRANCO COMO CAIXA-PRETA

Realizada pelo Itaú Cultural em São Paulo, de 28 de outubro a 21 de dezembro de 2008, *Cinema Sim – Narrativas e Projeções* procurou relacionar conceitos e concepções sobre o cinema e como os artistas contemporâneos apresentam em suas obras princípios criativos e estéticos que nos remetem aos da linguagem cinematográfica e aos seus modos de expressão. Foram expostas 18 obras nos três andares de exposição do Itaú Cultural, numa área de aproximadamente 1100 metros quadrados. Os artistas participantes foram: Anthony McCall (UK), Eve Sussman (USA), Hiraki Sawa (Japão), Julian Rosefeldt (Alemanha), Milton Marques (Brasil), Peter Fischer (Suíça), Rachel Reupke (UK), Rosângela Rennó (Brasil), Rubén Ramos Balsa (Espanha), Thierry Kuntzel (França) e Yong-seok Oh (Coreia do Sul).

Um dos desafios enfrentados na exposição era o da construção de um espaço

expositivo³⁴ adequado para estes modos de exibição. As obras necessitavam de um ambiente relativamente escuro e resguardado da interferência de reflexos ou focos inadequados de luz. Estas obras eram tanto trabalhos exibidos em telas com projetores DLP (*Digital Light Processing*), quanto objetos ou esculturas cinéticas que exibiam imagens em situações e dimensões variadas – projeção em uma lâmpada, sobre a fumaça etc.

Considerando os aspectos técnicos de cada trabalho e analisando a organização espacial do ambiente de exibição, partiu-se do pressuposto de que a arquitetura e topografia de uma exposição diferem drasticamente do espaço da sala tradicional de exibição de filmes. Na sala de cinema não há a possibilidade da circulação e da mobilidade do espectador. Inerte na plateia, sua atenção é concentrada e a passividade exige um estado contemplativo para as imagens projetadas em uma única tela. Em contraponto, na sala de exposição o corpo e o olhar do espectador transitam livremente e ele participa da exploração investigativa de descoberta das imagens e de como elas lhe são oferecidas, permitindo escolhas que irão determinar experiências cognitivas distintas. As imagens projetadas neste espaço fazem com que a atenção do espectador se desloque da dimensão da tela bidimensional para o ambiente que a circunscreve e para os mecanismos e dispositivos de projeção da imagem em movimento. Dominique Paini (2008, p. 29.) observa que

o cinema exposto oferece a possibilidade de ver de perto a imagem em movimento projetada e, sobretudo, a liberdade de variar essa distância e de se afastar dela à vontade, ao contrário do espetáculo cinematográfico, que guardou a memória de um dispositivo teatral restritivo.

Um objetivo foi proposto ao se conceber o ambiente da exposição: o de que as obras fossem vistas, na medida do possível, de vários pontos de observação. Para tanto, se evitariam as salas fechadas, isoladas, e se criaria um ambiente em que as obras pudessem dialogar entre si e serem percebidas pela sua visualidade e sonoridade, se relacionando umas com as outras. Dessa maneira, a visibilidade do conjunto das obras valorizava as imagens projetadas e contribuía para a percepção de todo o conjunto exposto.

³⁴ A museografia da exposição *Cinema Sim – narrativas e projeções* foi de autoria do arquiteto e diretor de arte Valdy Lopes Jr.



Ambientes da exposição *Cinema Sim – narrativas e projeções* (2008).

Outro aspecto preponderante era relativo ao da circulação do público pela exposição. Devido à própria arquitetura dos andares onde a exposição foi montada, corria-se o risco de que o espectador, ao circular de um andar para outro, perdesse a sensação de imersão, prejudicando a percepção de estar em um ambiente cenográfico específico. A interferência da luz natural, por exemplo, poderia se transformar em um fator de ruído. Para evitar isso, os andares foram isolados de toda e qualquer interferência da luz natural. Focos de luz de baixa intensidade ajudavam na ambientação do espaço, ao mesmo tempo em que preservavam a penumbra necessária para a projeção das imagens. Em alguns casos estes focos também iluminavam os objetos e as esculturas cinéticas, especificamente nas obras de Peter Fischer, Rosângela Rennó, Rubén Ramos Balsa e Milton Marques.

As divisórias foram construídas, em sua grande maioria, sem quinas abruptas, e as formas curvilíneas de suas paredes deram ao ambiente um aspecto contínuo e amplo. Assim todo o espaço foi pensado como um único caminho, no qual o espectador pudesse se sentir envolvido pela atmosfera audiovisual das obras e que sua atenção fosse conduzida para os pontos luminosos das telas, para os focos de iluminação e para os monitores de LCD de 12 polegadas que exibiam as legendas das obras e informações sobre os artistas.



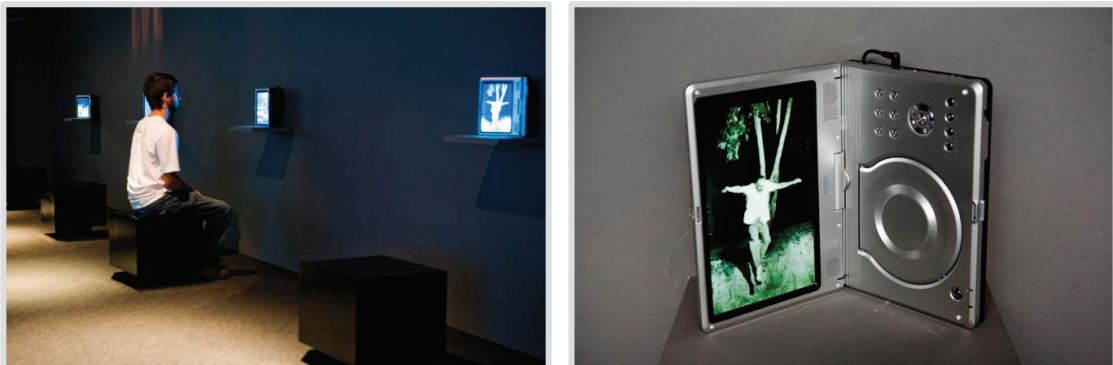
Escadas de acesso aos andares do espaço expositivo e projeção de sequências animadas das fotografias de Edward Muybridge.

Neste ambiente de penumbra e sombra, a luz artificial era, portanto, o fio condutor para que o visitante se localizasse no ambiente e observasse as obras. Característica também observada, por exemplo, nas escadas de acesso aos andares do espaço expositivo, cujos degraus eram iluminados indiretamente e as paredes, pintadas em tons de grafite escuro. No intervalo das escadas, as paredes serviam como telas circulares onde eram projetadas sequências animadas das fotografias de Edward Muybridge. Estas projeções utilizavam a imagem em movimento como um elemento cenográfico e decorativo, utilizando os espaços de circulação entre os andares como um recurso a mais de informação audiovisual.

Um dos andares da exposição foi o mais ambicioso e, ao mesmo tempo, o que apresentava maiores riscos. Num espaço de aproximadamente 350 metros quadrados, quatro obras foram expostas simultaneamente e sem isolamento integral entre elas,

evitando-se a construção de salas fechadas de exibição. A busca por uma unidade espacial e por uma correlação conceitual entre as obras poderia se transformar em uma armadilha, pois elas poderiam gerar ruídos sonoros e visuais entre si, o que desqualificaria conceitualmente a própria seleção dos trabalhos e seus modos de exibição, propostos ali pela curadoria e pela direção de arte.

Com este fim foram escolhidas obras em que o desenho sonoro das trilhas comportasse a interferência ou os diálogos casuais entre elas. Neste espaço estavam expostas as obras *Frutos estranhos* (Brasil, 2006), de Rosângela Rennó, *Now Wait For The Last Year* (Inglaterra, 2007), de Rachel Reupke, *Going Places Sitting Down* (Japão, 2006), de Hiraki Sawa e *Drama # 3* (Coreia do Sul, 2005), de Yong-seok Oh. Em todas elas prevaleciam sons e ruídos naturalistas, detalhes quase imperceptíveis de estímulos sonoros delicados – sons de pássaros, grilos, água corrente em uma cachoeira, murmúrio de pessoas, a canção de uma caixa de música, etc.



Frutos Estranhos (2006), de Rosângela Rennó.

Estas mesmas obras também apresentavam relações entre si, por exibirem elementos visuais figurativos, como paisagens, cenários urbanos, retratos, o interior de uma residência, entre outros, alterados a partir da interferência digital sobre as imagens. Trabalhos cujos processos de pós-produção e edição em aplicativos como *After effects* e *Photoshop* estabelecem formas de composição e justaposição de várias camadas de imagens, criadas a partir destes efeitos especiais. Estas características, identificadas no âmbito do procedimento de elaboração destas imagens, ressaltavam a semelhança técnica entre estes trabalhos, mesmo que a função ou solução visual obtida com estes recursos

fossem bem distintas entre si. Era evidente a diferença em relação aos propósitos com que os recursos foram trabalhados nestas obras, mas a percepção destes elementos sublinhava imediatamente sua tangível similaridade.

Outro aspecto que aproximava as obras destes quatro artistas referia-se ao fato de que todos utilizaram em seus processos criativos o suporte e a linguagem da fotografia como ponto de partida para a formulação de um discurso cinematográfico. O trabalho mais diretamente relacionado a essa premissa é *Frutos estranhos* (2006), de Rosângela Rennó. Nele a artista utiliza cinco fotografias obtidas em arquivo e sem autoria conhecida. Em cada uma delas vemos uma situação em que o personagem foi flagrado no instante de uma ação: uma garota dando uma cambalhota; um homem tomando um banho de cachoeira; um homem saltando. Selecionando um fragmento da paisagem, ou uma parte do corpo do retratado, a artista altera o aspecto estático da fotografia, inserindo um movimento quase imperceptível na imagem. O resultado final é uma imagem videográfica exibida em um aparelho portátil de DVD colocado na posição vertical, como se fosse uma espécie de porta-retrato eletrônico.

Nestas fotos animadas a artista propõe ao espectador o desafio da experiência de ver com um olhar atento algo que, aparentemente, não está lá. Afinal, o aparato técnico da imagem fotográfica revela, a princípio, o referente sem a qualidade do movimento. Alterando levemente a composição de uma cena por meio de recursos de edição digital, a artista anima o quadro e insere delicadamente a temporalidade do cinema na matriz fotográfica que originou aquelas imagens. Essa transição semiótica de um estatuto para outro cria a dimensão estética da imagem, em uma interlocução entre o que era estático e o que se contamina pela impressão de movimento.

Em *Now Wait For The Last Year* (2005) Rachel Reupke cria paisagens urbanas artificiais, por meio de recursos digitais de composição da imagem. Este vídeo apresenta uma sequência de seis planos, com duração aproximada de 90 segundos cada, filmados em bairros de Pequim, registrando a arquitetura peculiar da cidade, o trânsito de automóveis, bicicletas e o comportamento de seus pedestres. Observando estas imagens com atenção, percebem-se os vestígios do tratamento e da digitalização sofridos pela imagem, muitas vezes alterada em sua textura e movimento.

O mesmo propósito de subverter a natureza primeira do código da imagem efetuado por Rosângela Rennó em *Frutos estranhos* (2006) ocorre no trabalho de

Rachel Reupke. Neste caso, o vídeo é que busca referências da fotografia, remetendo à iconografia dos cartões-postais e da publicidade de tons desbotados dos anos 1950. Ao artificializar a paisagem urbana, modificando os tons cromáticos e a saturação, através de filtros e ajustes da imagem, a artista altera o aspecto denotativo, documental da cidade e ressalta a dimensão ficcional e fantasiosa desta paisagem. A própria sinopse de apresentação do filme indaga: “estes prédios existem mesmo em Pequim? São projetos imobiliários de futuras incorporações ou mera fantasia?”

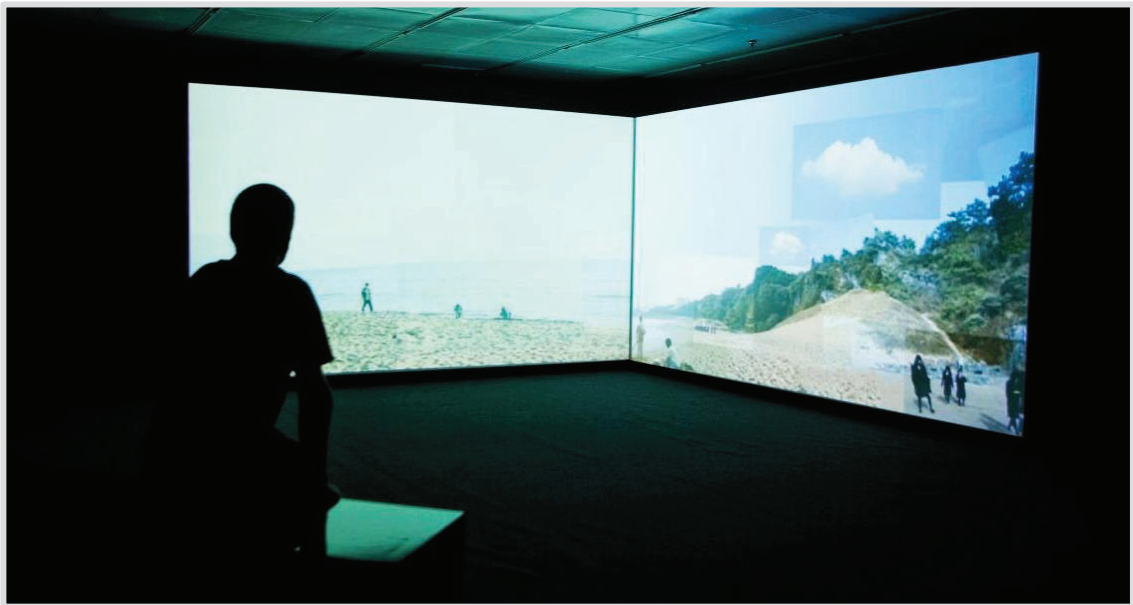


Going Places Sitting Down (2004), de Hiraki Sawa.

Em *Going Places Sitting Down* (2004) as animações digitais de Hiraki Sawa circulam poeticamente no ambiente doméstico de um típico apartamento inglês. Os planos-detalhes revelam o passeio onírico de um cavalo de pau por entre os móveis e objetos da casa. Projetadas em um tríptico (três telas de aproximadamente 6 metros quadrados cada), as imagens complementam-se num singelo jogo associativo, ao som de uma trilha sonora que remete às melodias das caixas de música e das memórias da infância.

Neste trabalho Sawa reproduz o ambiente do apartamento em fotografias de alta definição, permitindo-o interferir sobre esta imagem, realizando movimentos, simulando panorâmicas. Usando fotografias dos quartos, salas, banheiros, como plano

de fundo o artista introduz figuras animadas: um camelo, uma árvore, um pássaro, miniaturas do cavalo de pau. Sobrepondo estas imagens ao cenário de um apartamento, cria com precisão, observando suas proporções e perspectivas, as noções de movimento e continuidade. Instalada no ambiente central deste piso da exposição, as telas ocupavam um extensão de aproximadamente 9 metros de comprimento, permitindo uma visão envolvente das sequências do filme e favorecendo a contemplação do visitante.



Drama # 3, de Yong-seok Oh.

Já na obra de Yong-seok Oh, *Drama # 3*, a complementaridade de duas telas justapostas em um ângulo de 90 graus auxiliava no exercício de percepção do tempo desconstruído da imagem. Além da dupla projeção, observavam-se dezenas de justaposições sobre o mesmo plano, criando uma ampliação da significação da imagem e fragmentando as noções de tempo e espaço da representação. Não é à toa que o artista opta por filmar extensas paisagens em cenas abertas e com grande profundidade. Tratando essas imagens como superfícies, o artista insere vários outros planos sobre o plano preliminar, compondo, como em um quadro de Picasso ou uma fotografia de David Hockney, as muitas nuances espaciais e temporais captadas por meio do registro digital da realidade. Seu filme comprime várias narrativas distintas na dimensão espacial do enquadramento.

Assim, as intersecções sonoras e visuais entre essas obras, obtidas pela maneira como foram organizadas no espaço de suas exibições, constituíram-se numa proposta original de leitura e interpretação, em que associações poderiam ser estabelecidas entre esses trabalhos, criados em contextos e circunstâncias distintas, tanto em seus aspectos estéticos quanto culturais. Essa possibilidade de criar campos de significações sugeridos pela interação espacial entre as obras foi elaborada com o intuito de aproximar e relacionar os elementos visuais e sonoros de informação, propondo ao espectador uma experiência cognitiva singular à medida que este os percebia no contexto da exposição.

4.2. OBRA NUCLEAR

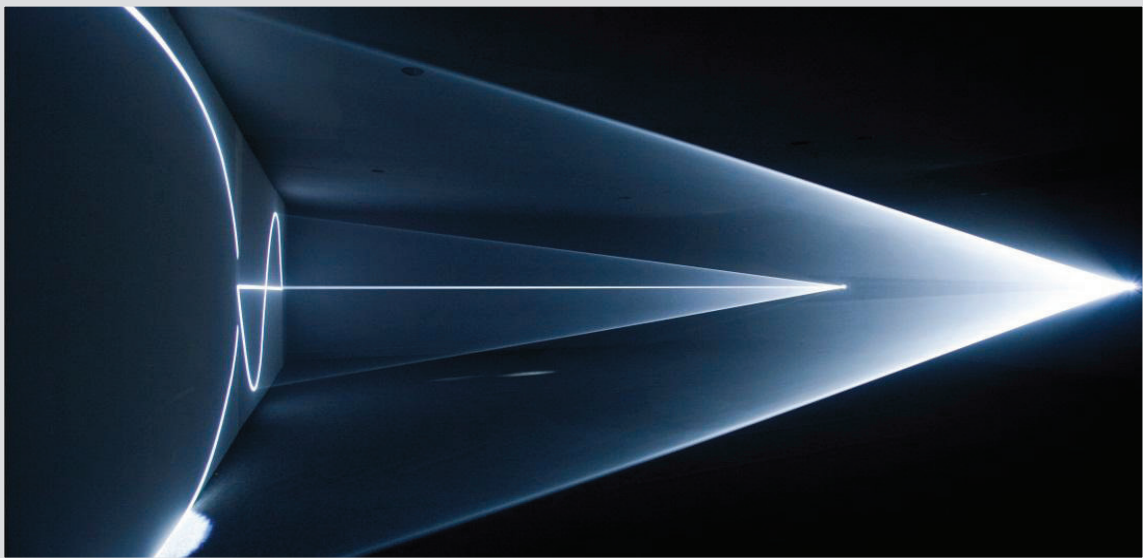
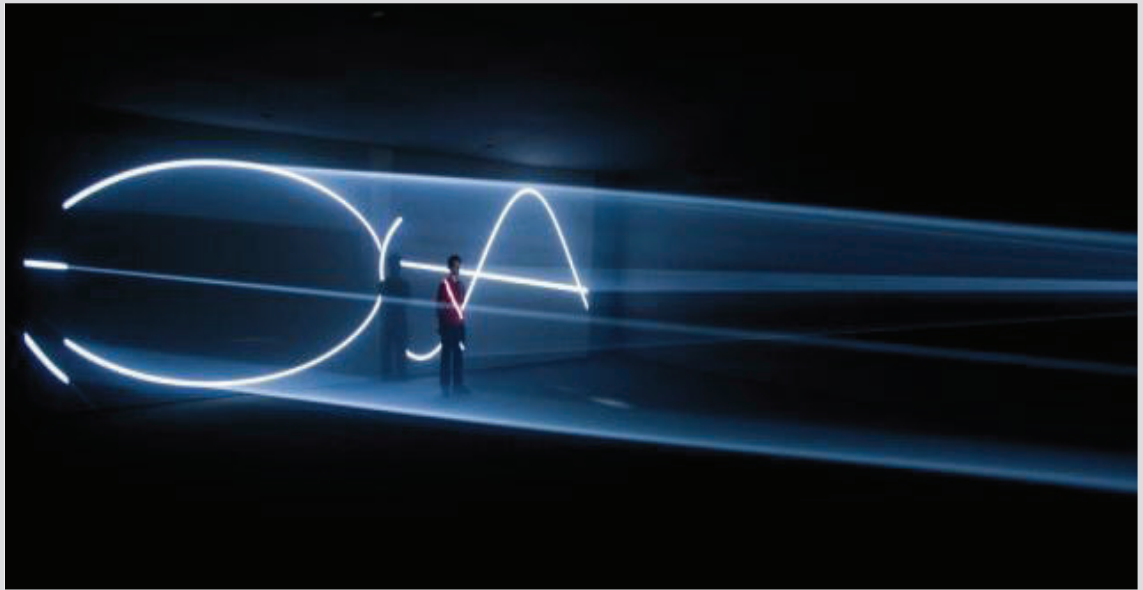
Em 2001 o Whitney Museum de Nova York organizou *Into the Light – The Projected Image in American Art*, uma exposição retrospectiva que apresentava o trabalho de artistas que utilizavam o cinema, o vídeo e a holografia no contexto da arte americana de 1964 a 1977. No texto de apresentação da mostra, a curadora Chrissie Iles (2001) ressaltava a importância das obras, por redimensionarem a linguagem das artes visuais, criando uma nova linguagem de representação, através dos meios audiovisuais. A exposição remontou com apuro técnico cine e vídeoinstalações que não eram exibidas com muita frequência, algumas delas vistas exclusivamente na época de sua criação nos anos 1960 e 1970, como foi o caso dos trabalhos de Paul Sharits e Robert Morris, já citados e analisados no primeiro capítulo desta dissertação.

Uma obra em particular merece destaque, não só por sua importância dentro da historiografia do cinema expandido, como também por ter sido redescoberta em sua apresentação na exposição *Into the Light*. O artista inglês Anthony McCall iniciou sua produção nos primeiros anos de 1970, criando filme-instalações nas quais o projetor de 16 mm ficava aparente, como um objeto constitutivo da obra. A mecânica, o som do aparelho e a luz projetada através da lente eram os elementos tangíveis à noção cinematográfica habitual, mas, diferentemente do que ocorre na sala de cinema, o dispositivo está exposto e integrado ao momento presente da exibição e a imagem que se vê ali apresenta uma dimensão plástica e tridimensional. Esta série de trabalhos foi denominada por ele de “*solid light films*”.

É desta época *Line Describing a Cone* (1973), cineinstalação remontada na exposição *Into the Light*, na qual a luz do projetor cria no ambiente escuro do espaço expositivo um volume luminoso tridimensional em forma de cone. Em uma tela frontal é projetada a imagem de uma linha que desenha, em um movimento lento e contínuo de aproximadamente 30 minutos, a forma de um círculo. No espaço da filme-instalação o projetor está aparente, é um objeto constitutivo da obra. Nesta obra o que se configura como a imagem fílmica é, antes de tudo, a forma imaterial do cone percebida no ambiente escuro da sala, em função da leve atmosfera esfumaçada criada em seu interior, através de máquinas que produzem neblina artificialmente. Este cone de luz flutua no espaço, como se fosse a extensão ou o prolongamento da geometria plana da circunferência desenhada na tela frontal. Livre para circular em volta ou no interior desta imagem tridimensional, o espectador se insere fisicamente na representação projetada pela luz do projetor. Os *solid light films* de Anthony Call “redimensionam a relação entre audiência, espaço e objeto, imergindo o observador em uma matriz que coloca em primeiro plano o movimento, a duração e a participação”, ressalta Jeffrey Kastner.³⁵

Com o desenvolvimento da tecnologia e a excepcional melhoria da qualidade da imagem dos projetores de vídeo, Anthony McCall, artista da geração do Structural Film, passou a elaborar seus *solid light films* em suporte digital. Em sua obra *You and I, Horizontal III* (2007), a luz de dois projetores de vídeo cria no ambiente escuro um volume luminoso de forma abstrata, projetando em uma tela frontal a imagem de uma linha que forma um desenho, num movimento lento e contínuo de aproximadamente 30 minutos. Nesta obra o que se configura como a imagem fílmica é, antes de tudo, a forma imaterial do “objeto” percebida na instalação, em função da leve atmosfera esfumaçada criada em seu anterior – mesmo recurso já utilizado em *Line Describing a Cone*. Esta forma de luz flutua no espaço, como se fosse a extensão ou o prolongamento da geometria plana do elemento bidimensional desenhado na tela frontal. Livre para

³⁵ KASTNER, Jeffrey ArtForum, Anthony McCall: Talks about his "solid light" films In: Artforum, Summer, 2004, disponível em http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_10_42/ai_n6145228. Acesso em 30 de maio de 2010.



You and I, Horizontal III (2007), de Anthony McCall.

circular em volta ou no interior desta forma que flutua, o espectador se insere fisicamente na representação plasmada pela luz do projetor.

Esta foi a obra nuclear da exposição *Cinema Sim – narrativas e projeções*. Para montá-la em uma sala de 100 metros quadrados com uma tela frontal de projeção de 10 metros de comprimento, foram utilizados dois projetores DLP Optoma 7200, um computador Apple G5 e uma máquina de neblina. O ajuste do contraste (3000:1) da imagem projetada e a perfeita calibragem da densidade da neblina no ambiente da projeção geravam o efeito plástico que define e materializa o elemento visual das formas tridimensionais. Transitando pelo espaço da instalação e interferindo no campo de luz, o visitante experimenta os efeitos criados pelo seu próprio corpo sobre a imagem e as ondas de luz e sombra.

A obra de McCall é uma síntese das múltiplas possibilidades que o cinema suscita quando experimentado em sua materialidade e em suas propriedades cinéticas. Ela é participativa; utiliza o dispositivo da projeção para gerar um efeito visual; a imagem em movimento projetada não encerra em si um filme ou uma narrativa; e a obra desloca a atenção do visitante para o espaço da projeção.

4.3. MÁQUINAS DE PROJEÇÃO

O cinema foi criado com base no exercício dos pioneiros que, durante todo o século XIX, buscaram meios de produzir ou representar a impressão de movimento. Zootrópio, praxinoscópio, quinetoscópio e cinematógrafo são apenas alguns dos muitos aparelhos criados com esse intuito. Mais de um século depois essa mesma curiosidade estimula a criação de objetos e dispositivos cinéticos que de forma quase paródica remetem àqueles primitivos maquinários da época do pré-cinema.

A pergunta imediata que vem dessa constatação é: por que, numa época tão marcada pelo desenvolvimento vertiginoso das tecnologias da informação e da imagem digital, artistas se interessam por criar ruidosas traquitanas, movidas por motores elétricos e que projetam imagens precárias e pouco nítidas? O que há de tão surpreendente e inusitado nos objetos e máquinas de projeção criadas por artistas como

Milton Marques, Peter Fischer e Rubén Ramos Balsa, expostos em *Cinema Sim – narrativas e projeções?*



Obras de Milton Marques

Talvez seja esse deslocamento do paradigma hegemônico da tecnologia, essa aparente simplificação do modo de produzir o movimento e esse inocente gesto de construção de um mecanismo primitivo gerador de imagens que carreguem essas máquinas de projeção de um sentido essencial para os olhos de um espectador tão contaminado pela informação audiovisual. Elas são como uma metáfora poética da importância que o cinema adquiriu em nossa cultura. São como uma evidência concreta do que ainda há de sublime na experiência de visualizar uma imagem em movimento.

Milton Marques, artista brasileiro radicado em Brasília, desenvolve uma série de objetos cinéticos, cujo signo matricial é o cinema. Em suas esculturas, criadas a partir da reciclagem de aparelhos eletromecânicos e da inserção de dispositivos primários de projeção, o artista insere a imagem e o movimento como os principais elementos de informação. Na exposição *Cinema Sim – narrativas e projeções* foram apresentadas três obras que destacavam estes componentes.

O recurso mais primário de gerar a ilusão do movimento é evocado por Milton Marques em uma de suas esculturas. Uma sequência de fotografias, um autorretrato, é acionada por uma pequena engenhoca construída a partir do motor de um espremedor de frutas. A passagem cíclica das imagens, interceptadas por uma haste de metal, produz um efeito semelhante ao do *flipbook*, no qual a velocidade e a justaposição de imagens geram a ilusão de óptica do movimento.

A repetição é também o recurso utilizado em outro dispositivo criado pelo artista, numa alusão às máquinas de projeção inventadas no final do século XIX e que

eram acionadas quando o espectador inseria uma moeda, para poder assistir às imagens em movimento. No caso, uma plataforma de madeira, de aproximadamente 80 centímetros quadrados, sobre a qual o artista montou um pequeno motor, que ativa o movimento circular de uma película (ektachrome) de 35 mm, com 36 fotogramas. Sobre estas imagens o artista escreve e desenha, enfatizando ainda mais o aspecto artesanal e rudimentar de seu aparato. Ao inserir uma moeda, o movimento da película é iniciado, permitindo assistir em um pequeno visor, iluminado por uma lâmpada convencional, a sucessão sequencial das imagens.

No mesmo espaço da exposição temos um pequeno aparelho feito de madeira, com as lentes e a lâmpada de um projetor de slides, a imagem de um rato impressa em uma transparência, agulha de costura e uma linha. A sobreposição destes elementos em frente à fonte de luz projeta a imagem do rato e da silhueta dos dois objetos (agulha e linha), que trepidam ininterruptamente, criando a impressão de uma imagem cinematográfica. Este terceiro objeto apresentado na exposição tem as mesmas características artesanais e manufatureiras das demais obras de Milton Marques. Recria o princípio cinético do cinema. Opera mecanicamente com a luz e a imagem. São objetos que mostram sua mecânica e seu funcionamento técnico, fazendo desta metalinguagem sua propriedade estética.

Esse caráter de invenção proposto ao produzir o maquinário de projeção é também observado no trabalho do suíço Peter Fischer. Ao contrário dos outros artistas presentes na exposição, Fischer é um nome praticamente desconhecido no circuito das artes. Em seu currículo, não constam mais do que duas ou três participações em exposições internacionais. O próprio Fischer se considera mais um engenheiro, um interessado em construir máquinas, do que propriamente um artista. Seu trabalho se destaca por um aspecto essencialmente técnico, observado no procedimento adotado por ele para a produção de suas esculturas cinéticas. Este tecnicismo, que por via de regra é próprio também do fazer artístico, aparece em suas obras como um padrão tecnológico e primor funcional, demonstrando originalidade na projeção de imagens. Tendo estas máquinas o propósito exclusivo de projetar as imagens criadas pelo artista, esta técnica deve ser entendida como uma característica em si, na qual a instrumentação e o design são elaborados como elemento estético.



Esculturas cinéticas de Peter Fischer

A máquina de projeção *Repellus* (1998-2008) é uma escultura cinética que apresenta muitas das características citadas aqui. O artista associa um mecanismo cinético primário, simples, com o efeito plástico da projeção da imagem em movimento. Nela, temos um objeto constituído por uma roda, acionada através de um motor e um sistema de correia, fazendo com seu movimento circular, girar duas pás ao mesmo tempo e no mesmo eixo. Estas pás derramam pó de vidro uma sobre a outra, formando uma fina cortina, na qual se visualiza a imagem projetada da cena de um personagem que cava um monte de areia. O movimento da escultura é acionado através de um pedal pelo próprio espectador. Este movimento circular contínuo das pás dura aproximadamente um minuto, desligando-se automaticamente.

Esta escultura cinética apresenta elementos plásticos construídos de forma harmônica. Estão visíveis o seu mecanismo de rotação gerado pela força motriz do motor elétrico e o sistema de projeção de imagem formado por um projetor e um DVD. A estrutura de sustentação e movimentação mecânica do objeto e o sistema de projeção são perceptíveis no processo. O momento em que a imagem projetada aparece, exatamente quando a cortina de pó de areia é formada ao ser derramada de uma pá para outra, permitindo a reflexão da luz projetada e conseqüentemente a percepção da imagem, gera um efeito plástico surpreendente. Percebe-se que aquele movimento

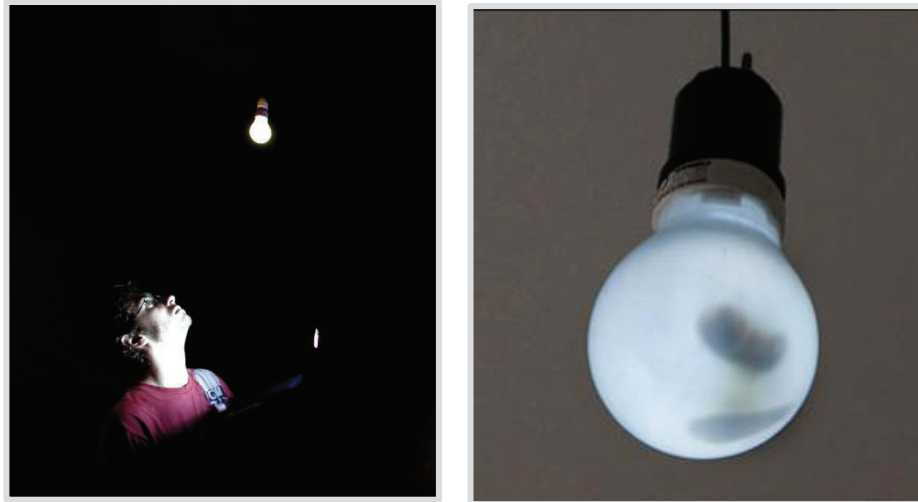
circular e contínuo é que permite a formação da cortina de pó de vidro e a reflexão da imagem projetada. Criando essa intersecção entre o aparato mecânico e a projeção de imagem como elementos indissociados, o artista reforça o aspecto técnico e formal de suas esculturas, ressaltando a importância de percebê-las tanto pela qualidade de suas construções quanto pelo discurso audiovisual que elas formalizam.

A outra escultura do artista apresentada na exposição é *I Fly II* (2006). Esta escultura tem como base um tripé, sobre o qual estão montados um projetor de slide, um espelho, uma máquina que produz vapor e um disco que faz com que esta estrutura gire sobre o seu próprio eixo. Acionada através de um pedal pelo espectador, a máquina executa um giro de aproximadamente 360 graus; à medida que este movimento é realizado, o vapor que ali é produzido forma uma cortina relativamente densa, funcionando como uma superfície de reflexão da imagem de um personagem, numa posição como se estivesse voando. O movimento circular produzido pela escultura, associado ao movimento ondulatório dessa cortina de fumaça, gera a impressão de que esse personagem estático, projetado pelo slide fotográfico, está açado em pleno voo.

O conjunto dos trabalhos de Fischer parte sempre do princípio da projeção da imagem. Não é por acaso que ele denomina seus objetos de “*projektions machines*”. Esse interesse pela imagem projetada aparece em suas esculturas de várias formas. Ocorre desde a incorporação de uma tecnologia já existente – um projetor de vídeo, de slide, etc – até a produção de imagens, a partir de uma combinação de efeitos mecânicos, óticos e cinéticos, criando a ilusão do movimento. Nestas obras prevalece um princípio mecânico que antecede o desenrolar do ato da projeção. As esculturas são como máquinas performáticas que, ao serem acionadas, efetuam uma série de atividades que propulsionam o mecanismo cinético do aparelho, criando as condições técnicas para que a imagem projetada possa ser visualizada, experimentada pelo espectador. Valorizando este aspecto, o artista deixa visível o mecanismo interno de suas máquinas, por considerar estas ferragens e a força motriz das esculturas elementos de significação tão importantes quanto os da própria imagem projetada.

Uma lâmpada pende do teto de uma sala escura da exposição. Está solta, com o fio à mostra, emitindo uma luz suave e brilhante. No ambiente se escuta o som de uma dança cadenciada de sapateado. Ao se aproximar para observar este objeto suspenso e identificá-lo como uma lâmpada verdadeira, o espectador é surpreendido ao ver inserida

dentro da pequena cúpula de vidro, de não mais de 4 centímetros de diâmetro, a imagem dos pés do bailarino. *Bombillas* (2004), de Rubén Ramos Balsa, em sua delicadeza, esconde a manufatura técnica e o aparato de lentes, cabos e projetor utilizado pelo artista na sua concepção.



Bombillas (2004), de Rubén Ramos Balsa.

O efeito ilusório é conseguido por meio da transposição da imagem projetada por um cabo de fibra ótica até o interior de uma lâmpada adaptada. A cena do dançarino foi gravada em contra-plongée, favorecendo o ponto de vista de quem vê o objeto de baixo para cima, respeitando sua proporcionalidade e perspectiva. Acertando o fator de irregularidade da superfície convexa onde a imagem é exibida, através de lentes que corrigem a refração da luz emitida, o artista consegue projetar com perfeição a imagem oriunda do projetor.

O mesmo recurso é utilizado em *Trompete em mesa – solista de rua* (2008). Neste caso, o espectador assiste, dentro da gaveta de uma mesa, à cena de um músico tocando o seu trompete. Em dimensão reduzida, não mais que 3 centímetros de diâmetro, é necessário se aproximar e olhar por entre a fresta para ver a projeção que acontece no interior da gaveta, em meio aos outros objetos – uma caneta, papéis etc.

4.4. OUTRAS NARRATIVAS

Último trabalho realizado pelo artista e teórico francês Thierry Kuntzel antes de sua morte, em 2007, a instalação *La Peau* (2007) exhibe a imagem da pele humana em uma tela de 21 metros quadrados. Registrada em detalhe em centenas de fotografias, a pele é exibida numa sequência contínua de aproximadamente 40 minutos, com suas nuances de textura, cor e rugosidade. As fotografias foram cuidadosamente fundidas em um programa de computador, editadas em sequência e associadas umas às outras. Como uma extensa paisagem que se prolonga horizontalmente, o filme está focado na dimensão física do corpo e de sua epiderme. Mas a sua enunciação, por meio dessa impressionante visualidade provocada pela nitidez e pela escala ampliada, sugere um olhar que extrapola a materialidade da imagem. Bellour diz (2008, p.96.):

A pele-paisagem estende-se, modifica-se, escorre imperceptivelmente. Do rosa pálido, quase branco, ao marrom-escuro, todos os matizes de matérias possíveis são assim sugeridos: do rochedo à grama, do couro à água, do mármore à folhagem, de tantos tecidos a variações de desertos, das dobras da madeira a infinitudes de mares. Raramente o limite, tão essencial de ser contido, entre abstração e figuração terá sido tão intimamente tocado. O corpo-mundo se virtualiza, percepção levada a seus limiares de visibilidade.

O filme de Kuntzel utiliza em sua projeção um dispositivo especial (Photomobile) que permite a exibição ininterrupta desta película fotográfica, semelhante a um slide ou diapositivo com a dimensão de 70 milímetros de largura por 5 metros de comprimento. A imagem sintetizada da pele é projetada deste aparelho, que faz movimentar lentamente a tira fotográfica.

O longo plano-sequência que se prolonga pela generosa extensão da tela solicita um tempo de contemplação e dedicada atenção para o ininterrupto desenrolar da imagem. Exatamente por ser uma imagem fotográfica, a nitidez da imagem é impressionante de tão precisa. A grande dimensão cinematográfica da tela captura o olhar do espectador para um instigante jogo de contemplação e percepção subjetiva da imagem cinética. Não decorre daí uma narrativa ou ação cênica de qualquer natureza.



La Peau (2007), de Thierry Kuntzel.

O fluxo ritmado e contínuo na imagem da pele se impõe sobre o olhar de forma a percebê-la em sua textura e materialidade, como também pela sua plasticidade abstrata. Um *foto-filme* que reporta o espectador à experiência de identificar, através desta descoberta cognitiva da imagem, marcas semióticas e culturais. Uma imagem microscópica da superfície da pele, transformada em representação metafórica, através da transposição tecnológica de sua projeção macro, eleva estes referentes ao campo da linguagem e da significação.

Em duas outras obras presentes na exposição – *89 Seconds at Alcázar* (2004), de Eve Sussman e Rufus Corporation, e *Stunned Man (Trilogy of Failure/ Part II-2002)*, de Julian Rosenfeldt – são tratados aspectos relativos ao imaginário cinético ou à possibilidade de criar por meio da narrativa um modo de representação ficcional. Destas, a que cria uma empatia imediata com o espectador e desperta uma curiosidade, pelo que há de particular na imagem em movimento, é o filme *89 Seconds at Alcázar*. Trata-se de uma representação cênica e em movimento do quadro *As meninas*, de Velázquez. Nessa interpretação pós-moderna, o efeito de plasticidade barroca da pintura é experimentado pelo espectador ao adentrar os quatro cantos da sala onde estão os personagens celebrizados por Velázquez. O filme de Sussman é uma espécie de realização de um desejo de vivenciar virtualmente a dimensão tridimensional da pintura

e de desvendar oniricamente os segredos velados pelas sombras e pelo complexo jogo espacial sugerido pictoricamente nesse célebre quadro³⁶.

Duas telas, uma ao lado da outra, exibem as imagens de um personagem em seu apartamento. Estas são as imagens que o espectador observa em *Trilogy of Failure: Stunned Man* (2004), de Julian Rosefeldt. O princípio da narrativa se dá de forma descritiva: o personagem, em uma cena prosaica, ao chegar em seu apartamento, tira a sua jaqueta e começa a preparar algo para comer. Esta situação com características bastante casuais e naturalistas prossegue, à medida que percebemos o personagem em seus afazeres domésticos, arrumando objetos em uma estante, lavando as mãos no banheiro, etc. Até que, surpreendentemente, o personagem passa a destruir literalmente o seu apartamento, quebrando os móveis e demolindo as paredes. Essa narrativa se desdobra nos dois campos visuais que estão diante do espectador, exibidos em duas telas justapostas. De certa forma o filme de Rosefeldt não tem princípio, meio e fim ou introdução, conflito, desenvolvimento e conclusão, como num outro filme de narrativa clássica. Ele transcorre num tempo contínuo que se dá sincronicamente e no qual o desenrolar dos fatos é percebido nas duas telas.

No transcorrer do filme percebemos que as imagens tratam da mesma situação vivida pelo personagem naquele espaço, mas em instantes diferentes. A aparente ausência de sincronia entre os dois momentos exibidos nas telas gera uma interessante dialética quando o espectador começa a remontar a história, buscando sua possível linearidade, ao perceber que se trata da mesma narrativa, mas disposta de maneira incongruente. A complementaridade se dá na temporalidade da narrativa, que se constrói à medida que as duas sequências estão justapostas no espaço da exibição. A dinâmica desta significação seria simplificada se assistíssemos ao filme em uma única tela, seguindo linearmente o transcorrer dos fatos vividos pelo personagem. Mas é exatamente a duplicação do espaço que permite uma ordenação diferenciada dos fatos e uma sobreposição do tempo filmico, fazendo com que o espectador procure compreender por que em um momento da cena o personagem demonstra normalidade, serenidade e no outro se comporta de maneira insana e surrealista.

³⁶ Conferir a análise de Michel Foucault, publicada em *As palavras e as coisas* (Martins Fontes, 2007), sobre a pintura de Velázquez.



Trilogy of Failure: Stunned Man (2004), de Julian Rosefeldt.

Nessas duas obras, a situação e a condição em que os filmes são exibidos definem os aspectos da estrutura narrativa e de como ela é assimilada e interpretada pelo espectador. No caso do filme de Eve Sussman, a construção do discurso é determinada por meio de um único plano-sequência, exibido em *looping*, a partir de uma câmera subjetiva. Este ponto de vista que descreve visualmente a cena, segundo a ótica de um personagem, está colocado na mesma dimensão espacial em que supostamente o próprio Velásquez estaria ao pintar o quadro. O enquadramento destas cenas descreve o que teria sido vivenciado por Velásquez e pelos personagens do quadro, momentos antes do pintor vislumbrá-lo. Trata-se, portanto, de uma reordenação da dimensão espacial e temporal sugerida pela pintura para o plano tridimensional da imagem em movimento do cinema. Por sua vez, no filme de Rosefeldt, a justaposição das imagens propicia combinações e significações que se dão no nível do espectador. Ao contrário de um filme de narrativa clássica, em que a montagem predetermina a ordem dos planos e da articulação subordinada entre eles, este cinema de projeções exige uma operação de remontagem cognitiva da ordem das sequências.

A curadoria, ao reunir no mesmo contexto da exposição obras com leituras poéticas distintas sobre a imagem em movimento, solicitava ao espectador uma reflexão sobre a dimensão cultural do cinema em suas formas expandidas. Propunha para este

visitante uma revisão de suas referências cinematográficas e um questionamento sobre as maneiras como as imagens estão presentes no cotidiano da vida contemporânea. Nesse sentido, o título *Cinema sim* afirmava de forma provocante a multiplicidade de significados que o cinema adquire ao ser reinterpretado e reinventado pelos artistas contemporâneos, propondo uma revisão conceitual que compreendesse o cinema em sua abrangência formal, evocando sua história, sua diversidade estilística e suas maneiras distintas de recepção.

Se o cinema foi a arte do século XX por conjugar linguagem, tecnologia e produção coletiva, ele entra neste novo milênio com o desafio de consolidar a expansão de seus modos de representação. Como afirma Augustín Pérez Rubio (2006), já era hora do cinema ter seu espaço dentro do museu, tanto para analisar a importância dessa linguagem em relação a certos movimentos e estilos, quanto pela necessidade de uma incorporação dos processos fílmicos pelos artistas contemporâneos.

CONCLUSÃO

Os artistas estão nitidamente interessados em explorar os aspectos estéticos, formais, conceituais das imagens projetadas. Ao serem exibidas nas galerias e museus, ocupando os espaços expositivos, as obras não são expressamente cinematográficas e muitas delas soam estranhas aos olhos de um espectador menos comprometido. O tempo da projeção pode ser indeterminado; o filme pode não ter princípio, meio e fim; a exibição pode transcorrer em múltiplas telas; o filme pode ser somente um fio de luz. Mas, em todas elas, o que prevalece ainda é o cinema em sua totalidade de significados. “O cinema está atrás destes artistas como um fantasma, porque eles não sabem que o cinema os determina”, afirma Bellour³⁷.

Neste contexto, o cinema se revigora. Ao ser projetado em salas e ambientes pelos quais o espectador circula livremente, o filme adquire uma escala ampliada, é combinado com outras imagens, é passível de ser associado a outros elementos sonoros e cenográficos. Volta a seus primórdios, quando não havia um modelo preestabelecido para a exibição, possibilitando modos de exibição em telas de tamanhos e formatos diversos. Solicita uma audiência apta a perceber estímulos visuais e sonoros. Recria a linguagem, propondo narrativas descontínuas.

A definição de cinema expandido aparece atualizada nas várias concepções audiovisuais no contexto da arte contemporânea, revitalizando as proposições visionárias de Gene Youngblood publicadas em 1970. Não por acaso, o autor é frequentemente citado nas reflexões atuais sobre as muitas obras que dialogam com o cinema e incorporam sua linguagem. O cinema de exposição, o cinema exposto, a cineinstalação, a filmeinstalação, “o outro cinema”, são termos correlatos e relacionados às obras citadas nesta tese no espectro histórico das últimas quatro décadas e em sua

³⁷ Citado por Dominique Paini no documentário *Cinema Sim – narrativas e projeções* (2008), dirigido por Max Eulard, produzido pelo Itaú Cultural.

ampla gama de formas e linguagens. Estes conceitos foram revistos no primeiro capítulo, apontando as particularidades de suas definições e em analogia ao *synaesthetic cinema*, citado por Youngblood.

A narrativa é um dos elementos mais explorados nestas situações em que o filme transborda da tela. A projeção fragmentada no caso das filmeinstalações, ou em tempo real, no caso das performances audiovisuais, implica em uma estrutura aberta às associações e arranjos possíveis no ambiente da exibição. As obras citadas e analisadas no segundo capítulo desta tese se adequam a estas proposições, tendo como um dos fundamentos principais a descontinuidade e a composição associativa. Nessas obras estão propostas formas de combinar e elaborar a narrativa, nas quais as imagens projetadas e a justaposição destes campos visuais, criando composições espaciais e temporais que se efetivam no ambiente da exposição.

Uma das características ressaltadas nesta situação em que a narrativa se efetiva no momento da projeção da imagem, é a da integração do espectador neste procedimento de dar significado ao filme. A projeção em várias telas exige um receptor ativo, combinando e relacionando num exercício cognitivo do olhar as várias fontes de imagem. Nas obras interativas, este procedimento se torna ainda mais efetivo, na medida em que o desenrolar da narrativa depende de uma ação concreta por parte deste *interator*. Ele interfere sobre determinadas escolhas e encaminhamentos dos acontecimentos.

No terceiro capítulo desta tese foi dado destaque à produção audiovisual brasileira, no contexto em que foram realizados os primeiros trabalhos com imagens projetadas. Uma pesquisa mais aprofundada sobre a produção de trabalhos audiovisuais que utilizaram slides e o *dissolver control* merece ser realizada. Muitas destas obras não foram devidamente analisadas no momento de suas realizações e a obsolescência da tecnologia restringiu suas remontagens. Um levantamento sistematizado desta produção e a transferência do suporte analógico para o digital, facilitaria a catalogação e compreensão do potencial estético desta produção. Nestes termos, a única obra que está devidamente preservada e que tornou-se a principal referência desta produção é *Cosmococas - programa in progress*, de Helio Oiticica e Neville D'almeida.

Com uma historiografia menos obscura, a produção do super-8 no Brasil foi uma das experiências mais inventivas no contexto artístico do país, nos anos de 1970.

Localizar especificamente nas obras de Antônio Dias, Luiz Alberto Pellegrino e Regina Vater, a utilização deste formato e sua aplicação como imagem em projeção, indica a importância que esta produção e a pertinência de suas proposições estéticas, no âmbito do cinema expandido.

Mas foi com o advento do vídeo nos anos 1970, que a produção audiovisual experimental no Brasil passou a ter uma efetiva representação. No decorrer da década seguinte, os artistas passaram a utilizar os recursos da imagem eletrônica e do suporte videográfico em performances e instalações. O aparelho ou monitor de TV foi incorporado à composição de cenários e apropriações de ambientes, inserindo a imagem em movimento do vídeo em galerias e espaços de exposição. As limitações técnicas dos projetores de vídeo não permitiam um desempenho comparável em termos de qualidade da imagem, ao suporte cinematográfico. Esta característica fez com que grande parte das obras de videoinstalações privilegiasse o uso do aparelho de TV. As imagens exibidas a partir de projetores de vídeo em forma de instalações tornaram-se mais frequentes nos anos 1990, sendo Eder Santos o artista brasileiro que mais apresentou em sua videografia obras que exploravam estes recursos.

A oportunidade de organizar e realizar a curadoria da exposição Cinema Sim – narrativas e projeções, foi um marco no desenvolvimento de muitas das proposições relacionadas ao cinema expandido apontadas nesta tese. Durante a pesquisa e levantamento dos artistas que poderiam participar desta mostra, uma questão principal apontava para a necessidade de constituir um conjunto de obras em que a linguagem audiovisual e os recursos da projeção fossem integrados esteticamente e conceitualmente. Assim optou-se por um conjunto de 19 obras em que a narrativa e o recurso da projeção de imagens fossem preponderantes para a compreensão destes trabalhos como filmeinstalações. Nelas, de uma forma de outra, estavam presentes as principais características citadas na introdução desta tese, estabelecendo relações evidentes entre a imagem projetada, o espaço-tempo desta projeção e o espectador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AA.VV. FERNANDEZ, Maria and PENNY, Simon . *Reviews - Jeffrey Shaw - A Users Manual and From Expanded Cinema to Virtual Reality* , publicado em Leonardo Electronic Almanac, July 16, 1998, Volume 6, Number 6 (www.mitpress.mit.edu).
- AA.VV. CALLAHAN, Michael apud KUO, Michelle. *Artforum*, New York, may 2008, vol.49 n 9.. Special effects: Michelle Kuo speaks with Michael Callahan about USCO, p. 133.
- AA.VV. KASTNER, Jeffrey. *Anthony McCall: Talks about his "solid light" films* In: *Artforum*, Summer, 2004, disponível em http://findarticles.com/p/articles/mi_m0268/is_10_42/ai_n6145228]. Acesso em 30 de maio de 2010.
- AA.VV. RUBIO, Augustin Pérez. *Consideraciones sobre vídeo, cine y museo. Exit Express*, n. 20, mai. 2006, Madri. p. 5.
- AA.VV. WEINRICHTER, Antonio .*El cine se instala em el museo*, Exit Express, Mayo 2006, no. 20, Madrid, Espanha, p.9.
- AA.VV. ZUNZUNEGUI, Santos. *Espacio del sentido e escritura narrativa en el vídeo de creacion*,Revista Télós, n. 9, mar-mayo, 1987.
- ARGAN, Giulio Carlo. *Arte Moderna*, Cia. das Letras, São Paulo, 1993.
- BASUALDO, Carlos (org.). *Hélio Oiticica: quase-cinemas*, Kölnisher Kunstverein, Ohio, 2002.
- BATTCKOCK, Gregory (ed.) *New american cinema: a critical anthology*, Dutton, New York, 1967.
- BELLOUR, Raymond. *Cineinstalações*, IN: MACIEL, Kátia (org.) *Cinema Sim – ensaios e reflexões*, Itaú Cultural, São Paulo, 2008.

- _____ *Entre Imagens*, Papirus, Campinas, 1997.
- BIRNBAUM, Daniel. *Chronology*, Lukas & Sternberg, English, 2005.
- BORDWELL, David. *The Classical Hollywood Style, 1917-60*, IN: BORDWELL, David, STAIGER, Janet and THOMPSON, Kristin. *The Classical Hollywood Cinema-Film style and mode of production to 1960*, Columbia University Press, New York, 1985.
- BURCH, Noel. *Práxis do Cinema*, Perspectiva, São Paulo, 1992.
- CANONGIA, Ligia. *Arte contemporânea: o mundo como multiplicidade e entrelaçamento*, IN: Radar Contemporâneo, número zero, Funarte, Ministério da Cultura, Rio de Janeiro, 1998.
- CONNOLLY, Maeve. *The Place of Artists' Cinema: Space, Site, and Screen*, Intellect Books, Bristol, 2009.
- COMER, Stuart (ed.). *Film and video art*, Tate Publishing, London, 2009.
- COSTA, Flávia Cesarino. *O primeiro cinema – espetáculo, narração, domesticação*, Scritta, São Paulo, 1995.
- DUBOIS, Phillipe. *Cinema, video, Godard*, Cosac e Nayfi, São Paulo, 2004.
- DOUGLAS, Stan, EAMON, Christopher (ed.). *Art of projection*, Hatje and Cantz, Ostfildern, 2009.
- DUGUET, Anne-Marie, *Dispositivos*, IN: MACIEL, Katia, *Transcineamas*, Rio de Janeiro, Contra Capa, 2009.
- _____ KLOTZ, Heinrich, WEIBEL, Peter. (eds.). *Jeffrey Shaw - A Users Manual. From Expanded Cinema to Virtual Reality*, Hatje Cantz, London, 1997.
- EISENSTEIN, Sergei, *O sentido do filme*, Jorge Zahar Editor, São Paulo, p.29.
- ELSAESSER, Thomas. *Early Cinema – space, frame, narrative*, British Film Institute, London, 1994.
- FAGONE, Vitorio. *Nam June Paik e il Movimento Fluxus*, IN: PAIK, Nam June. *Eine Data Base*, Bonn, Cantz, 1993.

- FRANK, Peter. *Video art installations: the telenvornoment*, IN: SCHNEIDER, Ira, KOROT. Beryl (ed.). *Video Art – an anthology*, Raindance Foundation, New York, 1976.
- _____. *Um recorrido por el cine y video Fluxus*, IN: catálogo *Fluxus y Fluxfilms*, Museo Nacional Reina Sofia, Madrid, 2002.
- FRIEDMAN, Ken. *Cuarenta Anos de Fluxus*, IN: *Fluxus y Fluxfilms 1962-2002*, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, Madrid, 2002.
- GOODMAN, Cynthia. *Digital Visions – computers and art*, Harry N. Abrams, New York, 1987.
- GRAHAN, Dan. *Two-Way Mirror Power - Selected Writings by Dan Graham on His Art*, London, Mit Press, 1999.
- GRAU, Oliver. *Arte Virtual – da ilusão à imersão*, Uneso, Senac, São Paulo, 2005.
- HANHARDT, Jonh. *Expanded forms, notes towards a history*, IN: *World Wide Video*, Arts and Design Magazine, n. 31, London, 1993.
- HATFIELD, Jackie (ed.), *Experimental Film and Video*, John Libbey Publisng, London, 2006.
- HUHTAMO, Erkki, *Time travellingg in the gallery*, IN: MOSER, Mary Anne (ed) *Immersed in technology: art and virtual environments*, Cambridge, The Mit Press, 1996.
- ILLES, Chrissie, *Into the Light: The Projected Image in American Art, 1964-1977*, Whitney Museum of American Art, New York, 2001.
- JAGER, Joachin. *Beyond Cinema: The Art of Projection*, Hatje Cantz, Ostildern, 2006.
- MACIEL, Katia (org.). *Transcinemas*, Contra Capa, Rio de Janeiro, 2009.
- KOTZ, Liz. *Videoprojeções: o espaço entre telas*, IN: MACIEL, Katia. *Cinema Sim , narrativas e projeções*, Itaú Cultural, São Paulo, 2008.
- KRAUSS, Rosalind E. *Passage in modern sculptures*, Cambridge, Mit Press, 1993.
- _____. *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, London, 2000.
- LE GRICE, Malcom. *Reflections on my pratice and media specificity*, IN: HATFIELD, Jackie (ed.), *Experimental Film and Video*, John Libbey Publisng, London, 2006.

- LEIGHTON, Tanya (ed.). *Art and the Moving Image: A Critical Reader*, Tate Publishing, London, 2008.
- LOVEJOY, Margot. *Postmodern currents - art and artists in the age of electronic media – 2nd ed.*, New Jersey, Prentice Hall, 1997.
- LUCY-SMITH, Edward. *Art Today*, Oxford, Phaidon, 1989.
- MACIEL, Katia (org.). *Transcinemas*, Contra Capa, 2009.
- _____. *Cinema Sim – narrativas e projeções (ensaios e reflexões)*, Instituto Itaú Cultural, São Paulo, 2008.
- MACHADO, Arlindo. *Arte do Vídeo*, São Paulo, Brasiliense, 1988.
- _____. *Máquina e Imaginário*, São Paulo, Edusp, 1993.
- _____. *Cinema e Virtualidade*, IN: XAVIER, Ismail, *O cinema no século*, São Paulo, Imago, 1996.
- _____. (org.) *Made in Brasil – três décadas do vídeo brasileiro*, Iluminuras, Itaú Cultural, 2007.
- MAEVE, Conolly. *The Place of Artists' Cinema: Space, Site, and Screen*, Intellect Ltd, London, 2009.
- MCCALL, Anthony; COBURN Tyler, entrevista IN: MACIEL, Kátia (org.) *Cinema Sim – narrativas e projeções (ensaios e reflexões)*. Itaú Cultural, São Paulo, 2008.
- MANOVICH, Lev. *The language of the new media*, Mit Press, Cambridge, 2001.
- MEIGH-ANDREWS, Chris. *A History of Video Art: The Development of Form and Function*, London, Berg, 2006.
- MICHAUD, Phillipe-Alain. *Le mouvement des images*, IN: *Le mouvement des images*, Editions du Centre George Pompidou, Paris, 2006.
- MONDLOCH, Kate. *Screens: Viewing Media Installation Art*, Univ Of Minnesota Press, Minneapolis, 2010.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no Hollodeck – o future da narrative no ciberespaço*, Unesp, São Paulo, Itaú Cultural, 2003.
- NEWMAN, Michael. *Moving image in the gallery since the 1990's*, IN: COMER, Stuart (ed.). *Film and video art*, Tate Publishing, London, 2009.

- PAINI, Dominique. *Reflexões sobre o cinema exposto*, IN: MACIEL, Kátia (org.) Cinema Sim – narrativas e projeções (ensaios e reflexões), Itaú Cultural, São Paulo, 2008.
- PARENTE, André. *O virtual e o hipertextual*, Rio de Janeiro, Pazulin, 1999
- PECCININI, Daisy (org.) *Arte, novos meios / multimeios – Brasil 70/80*, Fundação Armando Álvares Penteado, São Paulo, 1985.
- PERSSON, Per. *Understanding Cinema: A Psychological Theory of Moving Imagery*, Cambridge University Press, Cambridge, 2003.
- RESTANY, Pierre. *Os Novos Realistas*, São Paulo, Perspectiva, 1979.
- SHARP, Willoghby, *Videoperformance*, IN: SHNEIDER, Ira and KOROT, Beryl (edit) *Video Art Anthology*, New York, Raindance Foundation, 1976.
- SHAW Jeffrey. *Movies after film, the digitally expander*, IN: RIESER, Martin et ZAPP, Andrea (orgs). *New Screen Media: Cinema/Art/Narrative*. Londres: British Film Institut, 2002.
- _____. *A nova arte midiática e a renovação do imaginário cinematográfico*, In:
- STAIGER, Janet. *The Hollywood mode of production to 1930*, IN: BORDWELL, David, STAIGER, Janet and THOMPSON, Kristin. *The Classical Hollywood Cinema-Film style and mode of production to 1960*, Columbia University Press, New York, 1985.
- SUTTON, Gloria. *Stan VanDerBeek's: Movie-Drome: networking the subject*, IN: SHAW, Jeffrey, WEIBEL, Peter. *Future Cinema – the cinematic imaginary after film*, Mit Press, London, 2003.
- THOMPSON, Kristin. *The Formulation of the classical style*, IN: BORDWELL, David, STAIGER, Janet and THOMPSON, Kristin. *The Classical Hollywood Cinema-Film style and mode of production to 1960*, Columbia University Press, New York, 1985.
- WALKER, Jonh. *A arte desde o Pop*. Arbor, Lisboa, 1977.
- WEIBEL, Peter. *Expanded Cinema, video and virtual environments*. IN: SHAW, Jeffrey and PETER Weibel. *Future Cinema – The Cinematic imaginary after the film*, MitPress, Mcambridge, 2003.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico – a opacidade e a transparência*, Paz e Terra, São Paulo, 1984.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*, Dutton, New York, 1970.

Sigla para Formula Translating System, linguagem desenvolvida pela IBM nos anos 1950 para programação de seus computadores.

ZIELINSKI, Siegfried. *Audiovisions: Cinema and Television as Entr'actes in History*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 1999.

Catálogos

29ª. Bienal de Arte de São Paulo: Há sempre um copo de mar para um homem navegar, Fundação Bienal de São Paulo, São Paulo, 2010

AMARAL, Aracy. Introdução. IN: Catálogo de Rumos Artes Visuais 2005-2006, Itaú Cultural, São Paulo, 2006.

Hélio Oiticica – museu é o mundo, Instituto Itaú Cultural, São Paulo, 2010.

COSTA, Helouise (org.) *Sem medo da vertigem Rafael França*. São Paulo: Paço das Artes, 1997.

Internet

BREA, José Luis. *Contemporary transformations of the image-movement: from post-cinema to post-media*, publicado em <http://www.joseluisbrea.net/eng/image-movement.html>. Acesso em 10 de março de 2010.

BOUCHER, Marc. *Josef Svoboda : le praticien émérite, scénographies et dispositifs*, consultado em <http://www.olats.org/pionniers/pp/svoboda/praticien.php>

NAIMARK, Michael. What's Wrong with this Picture? Presence and Abstraction in the Age of Cyberspace, IN: ASCOTT, Roy *Consciousness Reframed: Art and Consciousness in the Post-biological Era*, Newport, University of Wales College, 1997 [consultado em <http://www.naimark.net/writing/wales.html>]

ANEXO

RÉFLEXIONS SUR LE CINEMA EXPOSÉ

Dominique Paini

Depuis une quinzaine d'années en effet, le cinéma « s'expose »... Des cinéastes sont l'objets d'expositions (Hitchcock, Renoir, Godard, Lynch, Varda...) et des extraits de leurs films sont « accrochés » aux cimaises des musées à proximité des peintures, des sculptures et des installations.

Enfin, des artistes contemporains utilisent la projection d'images animées.

La présente exposition « CINEMA SIM est une illustration exemplaire de ce phénomène nouveau et de ce nouveau matériau d'art que les artistes modèlent, transforment et déploient : ce matériau audlà de l'image, est du temps. Pour l'essentiel des artistes présents ici, c'est du temps qui est exposé.

J'ai décidé ce matin après ma visite, de changer de sujet de mon intervention puisqu'il sera publié développé dans un livre à votre disposition en cette fin de semaine.

Je me contenterai de résumer les propos que je devais vous dire aujourd'hui car je préférerai improviser à partir de l'exposition que je vizens de découvrir et qui prolonge et illustre mes préoccupations.

Dans le texte que vous trouverez dans le livre j'ai développé les 3 points suivants :

1 – Premièrement, qu'est ce qui peut distinguer donc définir une exposition de cinéma par rapport aux autres expositions. Je m'arrête sur trois points : ce sont des extraits d'œuvres qui sont présentés (comme si on exposait des morceaux, des détails de tableaux), les films sont des reproductions d'œuvres numérisées désormais, enfin les images sont mobiles et imposent au spectateur-visiteur leur durée.

2 – Deuxièmement, je m'attache à définir le film comme un objet temporel. Qu'est qu'un objet fait « avec du temps » ? Quelle conséquence pour le regard et l'imagination du spectateur quand ce dernier regarde une œuvre qui se développe dans le temps et qui épouse le flux de notre conscience. Que se passe-t-il quand le spectateur n'est plus immobile comme dans une salle de cinéma traditionnelle qui ressemble à une salle de théâtre, mais désormais il est un spectateur mobile, libre de ses mouvements, mobile devant des images mobiles.

Mon hypothèse, pour dire vite maintenant, est que le spectateur s'intéresse plus au sort des images dans un site muséal qu'au sort des personnages dans un récit.

3 – Troisièmement, quest ce qui peut expliquer depuis une quinzaine d'années plus tard l'intérêt pour l'exposition du cinéma et des expositions qui réfléchissent ontologiquement au phénomène cinématographique, comme c'est le cas de la présente exposition.

J'évoque trois raisons, sociologiques et idéologiques en plus des possibilités de la technologie numérique, technologie qui épargne l'exposition d'images mobiles des accidents mécaniques de projection... Dans la présente exposition, la pièce de Thierry Kuntzel réfléchit à cette question d'une certaine manière.

- a) Première raison : le cinéma projeté sur les murs des musées ou des galeries d'arts plastiques est un phénomène contemporain de la démocratie triomphante mais aussi son terme, sa limite peut être : le spectateur exige aujourd'hui une nouvelle distance physique et optique avec les images. Il exige surtout une distance qu'il peut varier à sa guise en une époque du triomphe des valeurs individualistes. Le spectateur de cinéma, lui aussi, veut être libre ! Le cin »ma était en revanche lié, il porte dans la mémoire de

son dispositif spectatorial, l'époque de son classicisme, les années 30, années des totalitarismes qui exigeaient que les spectateurs regardent ensemble un même écran, et un même avenir, donc un même espace et un même temps.

- b) Deuxième raison : il existe dans un certain nombre de pays de l'Europe et de l'Amérique du nord, une contemporanéité de la généralisation domestique de la télévision et du succès populaires des grandes expositions d'art. Un spectateur commun naît : un spectateur libéré de l'hypnose de l'image, du moins de sa capture.
- c) Troisième raison : l'exposition des images mobiles autorise sans culpabilité un « retour en arrière », le retour de la figuration du corps et du visage aux murs des musées, après plus d'une quarantaine d'années de domination du minimalisme conceptuel et abstrait.

En ce début de 21^{ème} siècle, des cinéastes-plasticiens *élargissent* en faisant en sorte que le spectateur accomplisse lui-même des zooms ou des travellings-avant vers l'écran, en ralentissant les images également (ils les accélèrent aussi parfois). Il y a une volonté, parfois naïve ou enfantine, chez ces artistes de « voir de près », de voir en détail, d'interroger la trame, la texture de l'image projetée, donc la texture temporelle de l'image projetée. Le magnétoscope a favorisé ce regard nouveau sur le cinéma : arrêt sur l'image, ralenti et accéléré ont été possible *domestiquement*, chez soi. Le cinéma est devenu manipulable et la salle d'exposition récupère cette vision des films qui était depuis vingt ans télévisuelle et *domestique*. Au cinéma, on ne pouvait faire autrement que de rester assis dans son siège. Si le cinéma a commencé de cette manière dans les expositions universelles et chez les forains - le spectateur pouvait flâner, au sens baudelairien du terme, en référence au flâneur de la ville moderne - ce n'est plus le cas depuis 1907-1908, date de la généralisation des « théâtres cinématographiques ».

C'est ce qui fait retour dans les musées aujourd'hui : un spectateur *primitif* "revient", un spectateur mobile qui a une *vision variable* de la grandeur de l'écran et une possibilité d'*entrer* dans l'image. Et pour lui, les artistes ralentissent ou accélèrent l'image et transforment le projecteur en une sorte de loupe du temps (*zeitlupe*) qui permet de voir de près, de voir en détail.

Ces artistes sont aux frontières de différentes disciplines. Ils sont aux frontières également de différents supports. En fait, ils jouent sur les marges du cinéma, de la photographie, du diaporama, de la vidéo, des images produites par l'infographie, l'ordinateur, la performance.

Ils invitent donc à s'interroger sur l'exposition du temps. Au cours du vingtième siècle, la grande question ne fut pas, finalement, « conceptuel ou figuratif, structural ou déconstruit », mais : peut-on exposer du temps ? Est-ce qu'il est légitime d'exposer du temps ? La matière temps s'expose-t-elle ?

Comment s'incarne ce temps que l'on voit ? C'est de la "poussière". Quand vous vous approchez très près d'un écran, il n'y a plus d'image, c'est flou, il y a le fond poussiéreux de l'image de cinéma, il y a une agitation fébrile de millions de particules. C'est l'incarnat de l'image-temps. En peinture l'incarnat est le rouge qui donne l'illusion de pouvoir toucher la peau. Dans le cas du cinéma ce n'est pas la matière picturale, ce ne sont pas les plis de la peinture, avec ses pigments posés sur la toile, c'est cette poussière. Je renvoie au beau livre de Jean-Louis Schefer, *Du monde et du mouvement des images*.

Méliès a été fasciné par une seule chose dit-on, dans le film des Lumières, *Le goûter de bébé*. La seule chose qu'il l'aurait stupéfié dans ce plan, ce sont les feuilles qui bougeaient. Les feuilles miroitent, deviennent une poussière, une infinie tessiture, un infini moirage.

J'ai été frappé dans l'exposition par plusieurs aspects :

- par la qualité des œuvres ;
- par la distinction entre deux dispositifs primordiaux : des œuvres qui relèvent du *machinique*, l'appareil de vision, et des œuvres qui relèvent du *narratif*, du récit même si celui-ci est partout perturbé et ou interrompu. Et enfin des œuvres qui jouent des deux dispositifs.

L'ensemble de l'exposition pourrait présenter une allure très deleuzienne au fond, on pourrait définir l'exposition comme un *agencement*, « machinique et d'énonciation » pour reprendre ces deux mots à Deleuze dans *Mille Plateaux*.

J'ai été enfin frappé par la cohérence des choix et le fait que les œuvres dialoguent et s'associent pour certaines d'entre elles en échos et commentaires l'une de l'autre. Des œuvres pensent sur elles-mêmes mais aussi parfois sur d'autres qui sont voisines ou présentes à d'autres étages de l'exposition.

Et en particulier cette réalité, découverte par le spectateur contemporain parce que rapprochée : le caractère poudreux, pulvérulent de l'image mouvement.

Deux œuvres forment évidemment un dyptique : Antony Mc Call et Peter Fisher.

Mc Call offre l'extraordinaire expérience, expérience au sens fort du terme, d'un spectacle cinématographique sans pellicule. Seule la rencontre du faisceau lumineux avec la fumée, une poussière aux grains infimes, *incarnent*, au sens fort encore du terme, une image. Il y a forme, image, parce que rencontre, *tuché* dirait Aristote, entre deux matières : lumière et poussière.

Au contraire et en échos contradictoire mais lié, Peter Fisher supprime l'écran et non la source de l'image, la pellicule ou le DVD, peu importe...

Mais c'est l'écran fluide, un écran fait encore de poussière – et là Fisher rencontre essentiellement Mc Call – c'est un écran fait de milliers de grains de verre qui *incarne* l'image.

Quant à l'image de Fisher, elle n'est pas innocente. Elle fait songer à cette image que Carl Th. Dreyer réalisa dans *Vampyr* son film de 1931, : ce laboureur qui terrasse la terre mais filmé et restitué à l'envers... *Vampyr*, ce film dont l'image est grise, comme le nom du héros David Gray, image grise parce que floue, et dont le héros maléfique meurt étouffé dans la poussière blanche de la farine.

Ce qui est intéressant chez les deux artistes, c'est qu'ils expérimentent en quelque sorte le noème du cinéma... auquel moment le cinéma cesse d'être le cinéma... ou à l'inverse qu'est ce qui spécifie le cinéma. En supprimant, l'un la pellicule, l'autre l'écran, ils vérifient en quelque sorte où git le phénomène cinéma...

Face à ses deux œuvres qui suppriment ce qui fonde essentiellement le cinéma en apparence, Thierry Kuntzel conçoit une pièce qui se réduit, si j'ose dire, à une pellicule, le plus grand format possible qui soit, le 70mm, pour approcher le plus près possible l'écran du corps, la peau.

Deux remarques :

- L'œuvre de Kuntzel est celle la plus deleuzienne de toute l'exposition. C'est idéalement un agencement, à la fois machinique et énonciatif. La machine qui produit a autant d'importance visuelle dans l'œuvre que l'image produite.

- C'est doublement que l'agencement de Kuntzel est énonciatif car il constitue également un commentaire, une déclinaison étymologique de son dispositif, une réflexion sur le phénomène cinéma depuis la métaphore pelliculaire : la pellicule et la peau – qui donne son titre à la pièce – ont la même racine latine : *pelle*.

Hiraki Sawa et Julien Rosefelt sont obsédés par un imaginaire mobilier et immobilier, par l'appartement. L'un imagine l'univers depuis l'intimité domestique, l'autre détruit et reconstruit infiniment.

Hiraki Sawa mêle grâce à la technique numérique « l'ailleurs et l'ici ». Il me fait penser à ce romancier du 18^{ème} siècle Xavier de Maistre, frère du philosophe Joseph de Maistre, qui pour parodier Daniel Defoe et ses aventures dans les îles (Robinson Crusoé...) prétendait mieux voyager en restant dans sa chambre. En effet, les techniques numériques ont réalisées cette prométhéenne possibilité de faire entrer l'ailleurs chez soi, le divers comme dirait Victor Segalen le poète voyageur, comme les opérateurs des Frères Lumière le tentèrent dès l'invention du cinéma en rapportant des « VUES » du monde entier dans l'exposition universelle de 1900 à Paris...

Julien Rosefelt offre une des plus exceptionnelles réflexions sur le temps et l'espace. IL rappelle les expériences de Michael Snow qui dilatait une seconde de vie banale d'un personnage sur 30 minutes... (See You Later)

Chez Rosefelt le temps est troublé par la répétition mais surtout dialectiquement par les espaces en miroir., par les symétries fulgurantes qui s'effacent à peine apparues comme par illusion mémorielle, symétries illusoirement accentuées par les deux écrans qui paraissent inverser une même action décalée, décalage qui pourtant coïncide parfois au profit de fausses reproductions... Les deux écrans ne sont pas des miroirs ou alors ce sont des miroirs qui s'inquiètent l'un l'autre... Espace et temps troublés et inquiétés.

Le différé qui fonde le suspense cinématographique est ici dénué de de résolution, de chute, de terme qui apaise la tension de la fiction. Le différé, qui prend sa source ici dans les activités domestiques, ces activités matérielles intimes qui diffèrent le travail intellectuel, ce différé qui relance à jamais la boucle temporelle, une sorte de destin digne de Syzyphe, qui mêle indistinctement en les renversant sans cesse entre début et fin, les actes de destruction et les actes de restauration.

Ici, l'installation n'exige pas d'interruption narrative, de suspension fictionnelle. L'installation de Rosefelt exige au contraire de s'accomplir définitivement pour défier les bornes narratives et les instaurer comme des puissances pour ouvrir à l'infini du temps.

Chez Yong-Seok Oh, les unités de lieu, d'action, et de temps sont dissolues, disséminées serait un meilleur mot ? L'espace de l'écran et les deux écrans en angle qui en sont les démultiplicateurs, reçoit un collage de petites unités temporelles, de petits segments de récit, collés comme des « post-it », et dont les ébauches dramatiques n'ont aucune conséquence sur l'autre voisine, ni sur et dans l'espace. Le paysage est recomposé temporellement et pas seulement spatialement comme chez David Hockney. Chaque petite vignette, parfois un nuage (un nuage en peinture c'est du temps métaphorisé au 19^{ème} siècle), chaque vignette donc, est une esquisse de narration qui demeure une énigme et qui se veut telle, une suspension de la signification, une atteinte à l'illusion de la continuité du monde et de la fluidité temporelle.

Ces désaffections dramaturgiques qui sont rapprochées dans un même espace rappelle une conception médiévale de la représentation de l'espace et du temps.

On ressent un même sentiment de collage chez Rachel Reupke où est accentuée la division entre la monumentalité et l'activité des hommes. Mais ici, ce ne sont pas des vignettes dramatiques qui sont dans l'indifférence, ce sont des sites. Rachel Reupke représente l'indifférence entre l'immobilité de ce qui se monumentalise et s'élève et l'agitation, le mouvement infini de l'activité humaine qui construit et érige. Ici ce qui importe de voir n'est pas l'opposition entre immobilité et mobilité, mais l'indifférence. Comme si opposé aux espaces reflétés et inquiétés de Rosefelt, le mouvement du monde n'engendrait que monumentalité indestructible, immobile et désaffectée et échappait à l'énergie humaine...